

**Istituto Comprensivo
Montalto Uffugo Taverna-Scalo**



Curricolo Verticale d'Istituto

INDICE

ARGOMENTI	Pagina
<u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</u>	3
<u>ITALIANO</u>	14
<u>LINGUA INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA</u>	26
<u>STORIA</u>	31
<u>GEOGRAFIA</u>	43
<u>MATEMATICA</u>	54
<u>SCIENZE</u>	64
<u>MUSICA</u>	74
<u>ARTE E IMMAGINE</u>	80
<u>EDUCAZIONE FISICA</u>	87
<u>TECNOLOGIA</u>	96
<u>RELIGIONE</u>	104
<u>CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</u>	112
<u>OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI E FINALI</u>	115
<u>CONTENUTI DISCIPLINARI</u>	153
<u>CURRICOLO ORIENTAMENTO</u>	194
<u>CURRICOLO STEM</u>	205
<u>CURRICOLO DIGITALE</u>	213

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE NEL CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO



L'individuazione delle 8 competenze chiave europee (dette anche competenze chiave di cittadinanza) da parte dell'Unione Europea è il frutto di un percorso lungo, iniziato nel 2006 e profondamente innovato nel 2018. Un iter complesso che ha visto lavorare in sinergia Parlamento e Commissione. Oggi le competenze chiave europee rappresentano un punto di riferimento per la normativa italiana, soprattutto in tema di scuola e didattica.

Le competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva.

Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.

Le competenze chiave sono considerate tutte di pari importanza; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società. Le competenze possono essere applicate in molti contesti differenti e in combinazioni diverse. Esse si sovrappongono e sono interconnesse; gli aspetti essenziali per un determinato ambito favoriscono le competenze in un altro. Elementi quali il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali sottendono a tutte le competenze chiave.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DESCRIZIONE

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, informazioni sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

CONOSCENZE

- ✓ Conoscenza della lettura e della scrittura e una buona comprensione delle informazioni scritte
- ✓ Conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio.
- ✓ Conoscenza dei principali tipi di interazione verbale
- ✓ Conoscenza di una serie di testi letterari e non letterari
- ✓ Conoscenza delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua

ABILITÀ

- ✓ Comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni
- ✓ Sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione
- ✓ Distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo
- ✓ Cercare, raccogliere ed elaborare informazioni
- ✓ Usare ausili
- ✓ Formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto.
- ✓ Pensiero critico
- ✓ Valutare informazioni e servirsene

ATTEGGIAMENTI

- ✓ Disponibilità al dialogo critico e costruttivo,
- ✓ Apprezzamento delle qualità estetiche Interesse a interagire con gli altri
- ✓ Consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri

- ✓ Necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile

CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE

- ✓ I discorsi e le parole
- ✓ Italiano

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

DESCRIZIONE

La competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese

CONOSCENZE

- ✓ Conoscenza del vocabolario
- ✓ Conoscenza della grammatica funzionale di lingue diverse
- ✓ Consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici.
- ✓ Conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi

ABILITÀ

- ✓ Comprendere messaggi orali
- ✓ Iniziare, sostenere e concludere conversazioni
- ✓ Leggere, comprendere e redigere testi, a livelli diversi di padronanza in diverse lingue, a seconda delle esigenze individuali
- ✓ Saper usare gli strumenti in modo opportuno
- ✓ Imparare le lingue in modo formale, non formale e informale tutta la vita

ATTEGGIAMENTI

- ✓ Apprezzamento della diversità culturale
- ✓ Interesse e curiosità per lingue diverse e per la comunicazione interculturale
- ✓ Rispetto per il profilo linguistico individuale di ogni persona

- ✓ Rispetto per la lingua materna di chi appartiene a minoranze e/o proviene da un contesto migratorio
- ✓ Valorizzazione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese come quadro comune di interazione

CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE

- ✓ I discorsi e le parole (inglese)
- ✓ Lingue straniere

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

DESCRIZIONE

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.

La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

CONOSCENZE

- ✓ Solida conoscenza dei numeri, delle misure e delle strutture, delle operazioni fondamentali e delle presentazioni matematiche di base
- ✓ Comprensione dei termini e dei concetti matematici
- ✓ Consapevolezza dei quesiti cui la matematica può fornire una risposta
- ✓ Conoscenza dei principi di base del mondo naturale
- ✓ Conoscenza di concetti, teorie, principi e metodi scientifici fondamentali
- ✓ Conoscenza di tecnologie, prodotti e processi tecnologici
- ✓ Comprensione dell'impatto delle scienze, delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale

- ✓ Comprensione di progressi, limiti e rischi delle teorie, applicazioni e tecnologie scientifiche nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisione, ai valori, alle questioni morali, alla cultura ecc.)

ABILITÀ

- ✓ Saper applicare i principi e i processi matematici di base nel contesto quotidiano nella sfera domestica e lavorativa
- ✓ Seguire e vagliare concatenazioni di argomenti
- ✓ Essere in grado di svolgere un ragionamento matematico, di comprendere le prove matematiche e di comunicare in linguaggio matematico
- ✓ Saper usare i sussidi appropriati, tra i quali i dati statistici e i grafici
- ✓ Comprendere gli aspetti matematici della digitalizzazione
- ✓ Comprensione della scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati
- ✓ Capacità di utilizzare il pensiero logico e razionale per verificare un'ipotesi
- ✓ Disponibilità a rinunciare alle proprie convinzioni se esse sono smentite da nuovi risultati empirici
- ✓ Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare una decisione o conclusione sulla base di dati probanti
- ✓ Essere anche in grado di riconoscere gli aspetti essenziali dell'indagine scientifica
- ✓ Essere capaci di comunicare le conclusioni e i ragionamenti afferenti

ATTEGGIAMENTI

- ✓ Rispetto della verità
- ✓ Disponibilità a cercare le cause e a valutarne la validità
- ✓ Valutazione critica e curiosità Interesse per le questioni etiche
- ✓ Attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale, in particolare per quanto concerne il progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale

CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE

- ✓ La conoscenza del mondo
- ✓ Il sé e l'altro
- ✓ Matematica
- ✓ Scienze
- ✓ Geografia
- ✓ Tecnologia

COMPETENZA DIGITALE

DESCRIZIONE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

CONOSCENZE

- ✓ Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi
- ✓ Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione
- ✓ Conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti
- ✓ Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali
- ✓ Essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali

ABILITÀ

- ✓ Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali
- ✓ Utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali
- ✓ Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali
- ✓ Riconoscere software, dispositivi, intelligenza

ATTEGGIAMENTI

- ✓ Atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione Approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti

CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE

- ✓ Tutti i campi di esperienza
- ✓ Tutte le discipline

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

DESCRIZIONE

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

CONOSCENZE

- ✓ Comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi
- ✓ Conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari
- ✓ Conoscenza delle proprie strategie di apprendimento preferite
- ✓ Conoscenza delle proprie necessità di sviluppo delle competenze
- ✓ Conoscenza di diversi modi per sviluppare le competenze e per cercare le occasioni di istruzione, fo

ABILITÀ

- ✓ Individuare le proprie capacità
- ✓ Concentrarsi, gestire la complessità, riflettere criticamente e prendere decisioni
- ✓ Imparare e lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma
- ✓ Organizzare il proprio apprendimento, perseverare, saperlo valutare e condividere
- ✓ Cercare sostegno quando opportuno e gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali
- ✓ Essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress
- ✓ Saper comunicare costruttivamente in ambienti diversi
- ✓ Collaborare nel lavoro in gruppo e negoziare
- ✓ Manifestare tolleranza
- ✓ Esprimere e comprendere punti di vista diversi
- ✓ Creare fiducia e provare empatia

<p>ATTEGGIAMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Atteggiamento positivo verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e verso l'apprendimento per tutta la vita ✓ Atteggiamento improntato a collaborazione, assertività e integrità ✓ Rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze ✓ Disponibilità sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi ✓ Essere in grado di individuare e fissare obiettivi, di auto motivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della vita ✓ Affrontare i problemi per risolverli, utile sia per il processo di apprendimento sia per la capacità di gestire gli ostacoli e i cambiamenti ✓ Desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita ✓ Curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita
<p>CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tutti i campi di esperienza ✓ Tutte le discipline

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
DESCRIZIONE	<p>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.</p>
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscenza dei concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura comprensione dei valori comuni dell'Europa, espressi nell'articolo 2 del trattato sull'Unione europea e nella Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea ✓ Conoscenza delle vicende contemporanee ✓ Interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale ✓ Conoscenza degli obiettivi, dei valori e delle politiche dei movimenti sociali e politici ✓ Conoscenza dei sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale e delle relative cause

- ✓ Conoscenza dell'integrazione europea, unitamente alla consapevolezza della diversità e delle identità culturali in Europa e nel mondo
- ✓ Comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee e del modo in cui l'identità culturale nazionale contribuisce all'identità europea

ABILITÀ

- ✓ Capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società
- ✓ Capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzione dei problemi
- ✓ Capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, oltre che al processo decisionale a tutti i livelli, da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale
- ✓ Capacità di accedere ai mezzi di comunicazione sia tradizionali sia nuovi, di interpretarli criticamente e di interagire con essi, nonché di comprendere il ruolo e le funzioni dei media nelle società democratiche

ATTEGGIAMENTI

- ✓ Rispetto dei diritti umani (base della democrazia e presupposto di un atteggiamento responsabile e costruttivo)
- ✓ Partecipazione costruttiva: disponibilità a partecipare a un processo decisionale democratico a tutti i livelli e alle attività civiche
- ✓ Sostegno della diversità sociale e culturale, della parità di genere e della coesione sociale, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza
- ✓ Disponibilità a rispettare la privacy degli altri e a essere responsabili in campo ambientale
- ✓ Interesse per gli sviluppi politici e socioeconomici, per le discipline umanistiche e per la comunicazione interculturale
- ✓ Disponibilità sia a superare i pregiudizi sia a raggiungere compromessi ove necessario e a garantire giustizia ed equità sociali

CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE

- ✓ Tutti i campi di esperienza
- ✓ Tutte le discipline

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

DESCRIZIONE

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

CONOSCENZE

- ✓ Consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali
- ✓ Comprensione di come tali opportunità si presentano
- ✓ Conoscere e capire gli approcci di programmazione e gestione dei progetti, in relazione sia ai processi sia alle risorse
- ✓ Comprendere l'economia, nonché le opportunità e le sfide sociali ed economiche cui vanno incontro i datori di lavoro, le organizzazioni o la società
- ✓ Conoscere i principi etici e le sfide dello sviluppo sostenibile
- ✓ Essere consapevoli delle proprie forze e debolezze

ABILITÀ

- ✓ Creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi
- ✓ Riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione
- ✓ Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività
- ✓ Capacità di assumere decisioni finanziarie relative a costi e valori
- ✓ Capacità di comunicare e negoziare efficacemente con gli altri Saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate

ATTEGGIAMENTI

- ✓ Spirito d'iniziativa e autoconsapevolezza, proattività, lungimiranza, coraggio e perseveranza nel raggiungimento degli obiettivi
- ✓ Desiderio di motivare gli altri
- ✓ Capacità di valorizzare le idee altrui, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo
- ✓ Saper accettare la responsabilità applicando approcci etici in ogni momento

CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE

- ✓ Tutti i campi di esperienza
- ✓ Tutte le discipline

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

DESCRIZIONE

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

CONOSCENZE

- ✓ Conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni
- ✓ Conoscenza dei prodotti culturali
- ✓ Comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui
- ✓ Comprensione dei diversi modi della comunicazione di idee tra l'autore, il partecipante e il pubblico nei testi scritti, stampati e digitali, nel teatro, nel cinema, nella danza, nei giochi, nell'arte e nel design, nella musica, nei riti, nell'architettura oltre che nelle forme ibride
- ✓ Consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale
- ✓ Comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo

ABILITÀ

- ✓ Capacità di esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia
- ✓ Capacità di farlo in diverse arti e in altre forme culturali.
- ✓ Capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali
- ✓ Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente

ATTEGGIAMENTI

- ✓ Atteggiamento aperto e rispettoso nei confronti delle diverse manifestazioni dell'espressione culturale
- ✓ Approccio etico e responsabile alla titolarità intellettuale e culturale
- ✓ Curiosità nei confronti del mondo
- ✓ Apertura per immaginare nuove possibilità e disponibilità a partecipare a esperienze culturali

CAMPI DI ESPERIENZA – DISCIPLINE

- ✓ Tutti i campi di esperienza
- ✓ Tutte le discipline

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

ITALIANO

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di **“I discorsi e le parole”**

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi competenze</i>	<i>Obiettivi alunni 3 anni</i>
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare forme di saluto Ampliare il lessico perfezionando la pronuncia di suoni e parole
<ul style="list-style-type: none"> Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere bisogni Acquisire fiducia nelle proprie capacità comunicative Rispondere a domande adeguate all'età Comunicare con adulti e coetanei.
<ul style="list-style-type: none"> Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. 	<ul style="list-style-type: none"> Memorizzare e ripetere brevi poesie, filastrocche e canti
<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole 	<ul style="list-style-type: none"> Acquisire capacità di ascolto Ascoltare e comprendere brevi storie

<ul style="list-style-type: none"> • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con una lingua diversa dalla propria • Scoprire i suoni di una seconda lingua
<ul style="list-style-type: none"> • Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre scritture spontanee • Conoscere e denominare gli strumenti mass mediali più comuni • Approcciarsi ai linguaggi multimediali

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Italiano”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. 	<p style="text-align: center;"><i>Ascolto e parlato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola. • Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<p style="text-align: center;"><i>Ascolto e parlato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.
<ul style="list-style-type: none"> • Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione 	<p style="text-align: center;"><i>Lettura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in quella silenziosa. • Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. • Leggere semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale. • Prevedere il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini;

<p>anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<p>comprendere il significato di parole non note in base al testo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago. • Leggere semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.
<ul style="list-style-type: none"> • Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<p><i>Scrittura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura. • Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. • Comunicare con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione • Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
<ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. 	<p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche e attività di interazione orale e di lettura. • Usare in modo appropriato le parole man mano apprese. • Effettuare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso. • Comprendere in brevi testi il significato di parole non note basandosi sia sul contesto sia sulla conoscenza intuitiva delle famiglie di parole.
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. 	<p><i>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere se una frase è o no completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo, complementi necessari). • Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta. • Confrontare testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche (ad es. maggiore o minore efficacia comunicativa, differenze tra testo orale e testo scritto, ecc.).

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di "Italiano"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<p style="text-align: center;"><i>Ascolto e parlato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto. Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività scolastiche ed extrascolastiche. Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente. Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa); comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini ...). Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. Organizzare un semplice discorso orale su un tema affrontato in classe con un breve intervento preparato in precedenza o un'esposizione su un argomento di studio utilizzando una scaletta.
<ul style="list-style-type: none"> Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi. 	<p style="text-align: center;"><i>Lettura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica. • Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. 	<p>contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere. • Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere. • Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi ecc.). • Seguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività, per realizzare un procedimento. • Leggere testi narrativi e descrittivi, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà. • Leggere testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale e impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
<ul style="list-style-type: none"> • Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. 	<p><i>Scrittura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi. • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. • Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico o per il sito web della scuola, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni. • Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. • Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario. • Scrivere semplici testi regolativi o progetti schematici per l'esecuzione di attività (ad esempio: regole di gioco, ricette, ecc.). • Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e

	<p>argomenti di studio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie). • Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di videoscrittura. • Sperimentare liberamente, anche con l'uso del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
<ul style="list-style-type: none"> • Capisce e utilizza nell'uso orale e scritto i vocaboli fondamentali e quelli di alto uso; capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio. • Riflette sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico; riconosce che le diverse scelte linguistiche sono correlate alla varietà di situazioni comunicative. 	<p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base (parole del vocabolario fondamentale e di quello ad alto uso). • Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione. • Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). • Comprendere che le parole hanno diverse accezioni e individuare l'accezione specifica di una parola in un testo. • Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole. • Comprendere e utilizzare parole e termini specifici legati alle discipline di studio.
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso (o categorie lessicali) e ai principali connettivi. 	<p><i>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte). • Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico). • Riconoscere la struttura del nucleo della frase semplice (la cosiddetta <i>frase minima</i>): predicato, soggetto, altri elementi richiesti dal verbo. • Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali; riconoscere le congiunzioni di uso più frequente (come <i>e, ma, infatti, perché, quando</i>) • Conoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e servirsi di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.

	<ul style="list-style-type: none">• Relativamente a testi o in situazioni di esperienza diretta, riconoscere la variabilità della lingua nel tempo e nello spazio geografico, sociale e comunicativo.
--	---

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di "Italiano"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. • Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. • Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. • Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). 	<p><i>Ascolto e parlato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere testi narrativi, riconoscendone la struttura narrativa e individuando scopo, argomento, informazioni principali e finalità educative. • Riconoscere le caratteristiche linguistiche di una descrizione oggettiva e soggettiva. • Intervenire in una conversazione o in una discussione, di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni di parola e fornendo un positivo contributo personale. • Utilizzare le proprie conoscenze sui diversi tipi di testo per adottare strategie funzionali a comprendere durante l'ascolto. • Comprendere un testo poetico e analizzarne gli aspetti formali e linguistici: riconoscere il verso, la strofa, la rima, la similitudine, l'onomatopea, la metafora ecc... • Riconoscere le caratteristiche del linguaggio epico: epiteti, formule fisse, similitudini, metafore ecc.. • Usare correttamente le regole fonologiche, ortografiche, morfologiche. • Ascoltare e comprendere testi narrativi, riconoscendone la struttura, e individuandone lo scopo, l'argomento, le informazioni principali e le finalità educative. • Leggere, comprendere e analizzare testi espressivi- emotivi e testi misti e non continui, individuandone struttura, scopo della comunicazione

- Esporre in modo pertinente e coerente selezionando le informazioni significative e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.
- Intervenire in una conversazione o in una discussione di classe o di gruppo, con pertinenza e coerenza, rispettando tempi e turni e fornendo un contributo personale e critico.
- Comprendere un testo poetico riconoscendone i vari tipi di verso, strofa, rima e alcune figure retoriche di suoni e di significato. Individuare il messaggio del poeta.
- Comprendere i testi proposti e analizzarne le caratteristiche testuali, espressive e stilistiche, ponendo particolare attenzione all'evoluzione della lingua italiana attraverso i secoli, dalle origini al Settecento.
- Conoscere gli autori più rappresentativi e le loro opere in prosa e in versi
- Riconoscere una frase semplice, la sua struttura e i suoi elementi e distinguerla da una frase complessa
- Ascoltare e comprendere testi narrativi, riconoscendone la struttura narrativa e individuando scopo, argomento, informazioni principali e finalità educative, situazione iniziale, rottura dell'equilibrio iniziale, sviluppo–conclusione.
- Riconoscere la struttura e le caratteristiche linguistiche del testo argomentativo.
- Riconoscere la struttura, le caratteristiche principali e secondarie, lo scopo, l'argomento, i personaggi, l'ambiente delle diverse tipologie di Romanzo.
- Distinguere e analizzare i diversi aspetti e le problematiche attinenti al mondo adolescenziale.
- Cogliere messaggi e valori positivi in difesa dei diritti umani e saper argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio o in classe con dati pertinenti e motivazioni valide.
- Comprendere e analizzare racconti di vita dedita alla criminalità e saper argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio o in classe con dati pertinenti e riflessioni personali critiche
- Comprendere e analizzare racconti di vita dedita alla pace e saper argomentare la propria tesi su un tema affrontato nello studio e nel dialogo in classe con dati pertinenti e riflessioni personali critiche.
- Comprendere l'importanza dei problemi del mondo globalizzato, esprimendo giudizi pertinenti, critici e motivati
- Comprendere i testi proposti e analizzarne le caratteristiche testuali, espressive e stilistiche, ponendo particolare attenzione all'evoluzione della

	<p>lingua italiana attraverso i secoli e conoscere gli scrittori più rappresentativi e le loro opere in prosa e in versi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i rapporti di coordinazione della frase complessa (periodo)
<ul style="list-style-type: none"> • Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. • Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti. 	<p><i>Lettura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere ad alta voce in modo espressivo testi noti raggruppando le parole legate dal significato e usando pause e intonazioni per seguire lo sviluppo del testo e permettere a chi ascolta di capire. • Leggere in modalità silenziosa testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione (sottolineature, note a margine, appunti) e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica). • Utilizzare testi funzionali di vario tipo per affrontare situazioni della vita quotidiana. • Ricavare informazioni esplicite e implicite da testi espositivi, per documentarsi su un argomento specifico o per realizzare scopi pratici. • Ricavare informazioni sfruttando le varie parti di un manuale di studio: indice, capitoli, titoli, sommari, testi, riquadri, immagini, didascalie, apparati grafici. • Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale (liste di argomenti, riassunti schematici, mappe, tabelle). • Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio e il punto di vista dell'osservatore. • Leggere semplici testi argomentativi e individuare tesi centrale e argomenti a sostegno, valutandone la pertinenza e la validità. • Leggere testi letterari di vario tipo e forma (racconti, novelle, romanzi, poesie, commedie) individuando tema principale e intenzioni comunicative dell'autore; personaggi, loro caratteristiche, ruoli, relazioni e motivazione delle loro azioni; ambientazione spaziale e temporale; genere di appartenenza. Formulare in collaborazione con i compagni ipotesi interpretative fondate sul testo.
<ul style="list-style-type: none"> • Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. • Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. 	<p><i>Scrittura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare le procedure di ideazione, pianificazione, stesura e revisione del testo a partire dall'analisi del compito di scrittura: servirsi di strumenti per l'organizzazione delle idee (ad es. mappe, scalette); utilizzare strumenti per la revisione del testo in vista della stesura definitiva; rispettare

	<p>le convenzioni grafiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Scrivere testi di forma diversa (ad es. istruzioni per l'uso, lettere private e pubbliche, diari personali e di bordo, dialoghi, articoli di cronaca, recensioni, commenti, argomentazioni) sulla base di modelli sperimentati, adeguandoli a situazione, argomento, scopo, destinatario, e selezionando il registro più adeguato. • Utilizzare nei propri testi, sotto forma di citazione esplicita e/o di parafrasi, parti di testi prodotti da altri e tratti da fonti diverse. • Scrivere sintesi, anche sotto forma di schemi, di testi ascoltati o letti in vista di scopi specifici. • Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale. • Realizzare forme diverse di scrittura creativa, in prosa e in versi (ad es. giochi linguistici, riscritture di testi narrativi con cambiamento del punto di vista); scrivere o inventare testi teatrali, per un'eventuale messa in scena.
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso. • Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate. • Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo 	<p><i>Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliare, sulla base delle esperienze scolastiche ed extrascolastiche, delle letture e di attività specifiche, il proprio patrimonio lessicale, così da comprendere e usare le parole dell'intero vocabolario di base, anche in accezioni diverse. • Comprendere e usare parole in senso figurato. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personale. • Realizzare scelte lessicali adeguate in base alla situazione comunicativa, agli interlocutori e al tipo di testo. • Utilizzare la propria conoscenza delle relazioni di significato fra le parole e dei meccanismi di formazione delle parole per comprendere parole non note all'interno di un testo. • Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici.
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice e complessa, ai connettivi testuali; utilizza le 	<p><i>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed esemplificare casi di variabilità della lingua. • Stabilire relazioni tra situazioni di comunicazione, interlocutori e registri

conoscenze metalinguistiche per comprendere con maggior precisione i significati dei testi e per correggere i propri scritti.

- linguistici; tra campi di discorso, forme di testo, lessico specialistico.
- Riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali (narrativi, descrittivi, regolativi, espositivi, argomentativi).
 - Riconoscere le principali relazioni fra significati delle parole (sinonimia, opposizione, inclusione); conoscere l'organizzazione del lessico in campi semantici e famiglie lessicali.
 - Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole: derivazione, composizione.
 - Riconoscere l'organizzazione logico-sintattica della frase semplice.
 - Riconoscere la struttura e la gerarchia logico-sintattica della frase complessa almeno a un primo grado di subordinazione.
 - Riconoscere in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, e i loro tratti grammaticali.
 - Riconoscere i connettivi sintattici e testuali, i segni interpuntivi e la loro funzione specifica.
 - Riflettere sui propri errori tipici, segnalati dall'insegnante, allo scopo di imparare ad autocorreggerli nella produzione scritta.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

INGLESE E SECONDA LINGUA COMUNITARIA

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di **“I discorsi e le parole” – “Inglese”**

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi competenze</i>	<i>Obiettivi alunni 3 anni</i>	<i>Obiettivi alunni 4 anni</i>	<i>Obiettivi alunni 5 anni</i>
<ul style="list-style-type: none"> L' alunno familiarizza con la lingua inglese, ascolta e ripete filastrocche e canzoncine 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e mimare brevi filastrocche e canzoncine Riprodurre ritornelli-parole di brevi filastrocche e canzoncine 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e mimare brevi filastrocche e canzoncine Riprodurre brevi e semplici canzoncine e filastrocche Indicare oggetti familiari, forme di saluto, colori, giorni della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, mimare e ripetere brevi filastrocche e canzoncine Indicare oggetti familiari, parti del corpo, azioni, colori, emozioni, forme di saluto, numeri, animali, giorni della settimana, mesi
<ul style="list-style-type: none"> Utilizza la lingua in contesti noti 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere semplici comandi motori (stand-up, sit-down, jump, ecc...) Abbinare parole a poche immagini 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere ed eseguire semplici comandi motori (stand-up, sit-down jump, ecc...) Abbinare parole all'illustrazione corrispondente 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere, eseguire e dare comandi motori (stand-up, sit-down, jump, ecc...) Presentarsi Utilizzare semplici parole per chiedere e comunicare informazioni

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Inglese”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 	<p><i>Ascolto (comprensione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. <p><i>Lettura (comprensione scritta)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. <p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. <p><i>Scrittura (produzione scritta)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo. <p><i>Parlato (produzione e interazione orale)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di "Inglese"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. Individua alcuni elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera. 	<p>Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. <p>Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo. Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. <p>Riflessione sulla lingua e sull'apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservare coppie di parole simili come suono e distinguerne il significato. Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. Osservare la struttura delle frasi e mettere in relazione costrutti e intenzioni comunicative. Riconoscere che cosa si è imparato e che cosa si deve imparare.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Prima e Seconda lingua comunitaria”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. • Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di formazioni semplice e diretto su argomenti familiari abituali. • Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente.. • Legge brevi semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. • Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. • Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. • Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare. 	<p>Ascolto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate lentamente e chiaramente. • Identificare il tema generale di argomenti conosciuti relativi ad ambiti di immediata rilevanza. <p>Parlato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire nel gruppo accettandone le regole nel rispetto dei diritti dei compagni (brevi conversazioni informali). • Interagire con l'adulto (brevi conversazioni formali), chiedendo eventualmente di ripetere. • Esporre semplici informazioni afferenti alla sfera personale, utilizzando anche la mimica. <p>Lettura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere testi semplici di contenuto familiare e di tipo concreto. • Trovare semplici informazioni specifiche in materiali di uso corrente (leggere per orientarsi, informarsi e discutere, leggere istruzioni, comprendere le diverse forme di corrispondenza). <p>Scrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi di vario genere coerenti e chiari.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

STORIA

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di "Il sé e l'altro"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi	Obiettivi anni 3	Obiettivi anni 4	Obiettivi anni 5
<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Accettare i compagni nel gioco Condividere le regole per giocare a scuola Superare serenamente il distacco dalla famiglia Acquisire autonomia durante le attività di routine Assolvere semplici compiti Interagire con adulti e coetanei 	<ul style="list-style-type: none"> Consolidare autonomia personale Assumere atteggiamenti adeguati nell'affrontare difficoltà Partecipare in modo collaborativo ad attività di gruppo di gioco e di lavoro Riconoscere l'importanza dello stare con gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> Stringere legami di amicizia e tollerare le diversità Confrontarsi col gruppo di appartenenza Collaborare alla realizzazione di un progetto comune Nel gioco di gruppo, rispettare le turnazioni e le regole stabilite Rispettare regole di comportamento e assumersi responsabilità
<p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato</p>	<ul style="list-style-type: none"> Prendere consapevolezza della propria identità Conoscere il nome e farsi riconoscere Stabilire un rapporto positivo/affettivo con le insegnanti 	<ul style="list-style-type: none"> Prendere coscienza della propria identità Prendere coscienza delle proprie capacità Confrontarsi positivamente con gli altri Riconoscere stati emotivi propri e altrui 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso dell'identità personale Acquisire fiducia nelle proprie capacità Dimostrare atteggiamenti di rispetto verso gli altri Appropriarsi di linguaggi adeguati per comunicare le

	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare i propri stati d'animo • Esprimere bisogni e sentimenti • Sviluppare il senso di appartenenza alla sezione • Percepire la propria e altrui emotività 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere in modo adeguato bisogni e sentimenti 	<p>proprie emozioni (gesti, mimica, azioni) e condividerle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il linguaggio verbale per esprimere stati d'animo e sentimenti personali
<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rendersi conto di appartenere ad un gruppo familiare • Riconoscere e denominare i componenti della sua famiglia • Riconoscere un momento di festa • Apprendere canzoni, giochi e parole tradizionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere di avere una storia personale e familiare • Partecipare a vari eventi (festività, compleanni, spettacoli) • Apprendere canzoni, giochi e parole tradizionali e di altri paesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sè stesso e interiorizzare la propria storia personale • Partecipare a vari eventi (festività, compleanni, spettacoli) e si sente coinvolto • Conoscere diverse tradizioni, culture ed apprendere canzoni e parole di altri paesi
<p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare le regole in giochi, situazioni, conversazioni. • Partecipare alle conversazioni • Ascoltare semplici racconti • Partecipare a momenti di vita scolastica (attività, lavori di gruppo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare le regole in giochi, situazioni, conversazioni. • Partecipare alle conversazioni ponendo domande • Cominciare ad esprimere riflessioni/giudizi sui comportamenti propri e altrui • Collaborare con i compagni nei lavori di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo • Intervenire nella conversazione ponendo domande ed esprimendo il proprio punto di vista • Collaborare alla realizzazione di un progetto comune proponendo strategie di lavoro e soluzioni

<p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a confrontarsi con gli altri e ad accettare le diversità • Rendersi conto di situazioni di vita simili e/o diverse • Riconoscere somiglianze e differenze • Accettare semplici regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Accogliere le diversità come valore positivo • Collaborare con gli altri, condividere gli apprendimenti e rispettare le proprie cose e quelle altrui • Dimostrare interesse verso esperienze portate da bambini di altre culture • Conoscere le regole di vita associata 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accettare la diversità fisica, di pensiero, di vita e di lingua • Saper utilizzare elementi derivanti da altre realtà sociali e religiose • Essere consapevole di far parte di una comunità dotata di regole condivise • Maturare la consapevolezza di avere diritti e doveri
<p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire sicurezza ed autonomia nell'utilizzo degli spazi conosciuti. • Comprendere la scansione del tempo scuola attraverso le routine. • Ascoltare e provare a rispettare le regole di sezione • Collaborare per il riordino • Imparare a modificare il suo comportamento nei diversi ambienti • Parlare usando un tono di voce basso 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi con sicurezza ed autonomia negli spazi conosciuti. • Comprendere lo scorrere del tempo attraverso le routine scolastiche quotidiane. • Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti. • Collaborare in modo attivo alla stesura delle regole di sezione. • Acquisire comportamenti adeguati ai diversi ambienti • Parlare usando un tono di voce basso 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi iniziando a collocarsi nel tempo e nello spazio. • Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti. • Collaborare in modo attivo alla costruzione di regole. • Sviluppare comportamenti adeguati ai diversi ambienti • Percepire la propria identità iniziando a parlare di sé: osservandosi nel presente, proiettandosi nel futuro e rivedendosi nel passato • Modulare la sua voce in base al contesto

<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria scuola • Scoprire gli spazi pubblici • Scoprire semplici regole stradali • Conoscere alcune tradizioni della propria famiglia 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella propria realtà territoriale le più semplici figure pubbliche (carabinieri, vigili...) e le principali strutture (ospedali, scuole, palestre...). • Conoscere semplici segnali stradali • Conoscere il proprio paese o città di residenza • Conoscere le tradizioni della propria famiglia e alcune della comunità di appartenenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a scoprire le diversità, relative alle varie culture, istituzioni e servizi pubblici presenti nel territorio. • Riconoscere nei diversi contesti gli edifici pubblici le figure a cui fare riferimento. • Scoprire che esiste un regolamento (la Costituzione) che permette la convivenza civile tra tutti i cittadini. • Conoscere le maggiori feste e tradizioni nella propria comunità ed essere consapevole che esistono comunità con tradizioni diverse
--	---	--	--

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di "Storia"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<p>Produzione scritta e orale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali. • Riferire in modo semplice e coerente le conoscenze acquisite. <p>Uso delle fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, della generazione degli adulti e della comunità di appartenenza. • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze su aspetti del passato. <p>Organizzazione delle informazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, calendario, linea temporale ...). <p>Strumenti concettuali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie, racconti, biografie di grandi del passato. • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali.

--	--

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Storia”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita. • Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale. • Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni. • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali. • Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti. • Comprende i testi storici proposti e sa individuarne le caratteristiche. • Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. • Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. • Comprende avvenimenti, fatti e fenomeni delle società e civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità dal paleolitico alla fine del mondo antico con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità. 	<p><i>Uso delle fonti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. • Rappresentare, in un quadro storico-sociale, le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. <p><i>Organizzazione delle informazioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere una carta storico-geografica relativa alle civiltà studiate. • Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. <p><i>Strumenti concettuali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo – dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà. • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società studiate, mettendo in rilievo le relazioni fra gli elementi caratterizzanti. <p><i>Produzione scritta e orale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.

<ul style="list-style-type: none">• Comprende aspetti fondamentali del passato dell'Italia dal paleolitico alla fine dell'Impero Romano d'Occidente, con possibilità di apertura e di confronto con la contemporaneità.	<p><i>Produzione scritta e orale</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.• Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.• Confrontare aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Storia”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. • Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. • Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio, • Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. • Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente, comprende opinioni e culture diverse, capisce i problemi fondamentali del mondo contemporaneo. • Comprende aspetti, processi e avvenimenti fondamentali della storia italiana dalle forme di insediamento e di potere medievali alla formazione dello stato unitario fino alla nascita della Repubblica, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia europea medievale, moderna e contemporanea, anche con possibilità di aperture e confronti con il mondo antico. • Conosce aspetti e processi fondamentali della storia mondiale, dalla civilizzazione neolitica alla rivoluzione industriale, alla globalizzazione. • Conosce aspetti e processi essenziali della storia del suo ambiente. • Conosce aspetti del patrimonio culturale, italiano e dell'umanità e li sa mettere in relazione con i fenomeni storici studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere la linea del tempo e la carta storica • Conoscere i fatti storici legati alla crisi dell'Impero Romano, collocandoli nel tempo e nello spazio, ed individuarne relazioni causa-effetto. • Conoscere i fatti storici relativi all'alto Medioevo, collocandoli nel tempo e nello spazio, ed individuarne relazioni causa-effetto. • Leggere mappe storiche. • Conoscere personaggi e fatti storici relativi al regno di Carlo Magno e alla nascita del Feudalesimo, collocandoli nel tempo e nello spazio. • Conoscere il patrimonio culturale eredità del mondo carolingio. • Individuare relazioni causa-effetto • Conoscere il lessico storico. • Conoscere personaggi e fatti storici relativi al basso Medioevo e al nuovo scenario economico e culturale dopo il Mille. • Conoscere il linguaggio specifico della disciplina. • Conoscere personaggi e fatti storici legati alla nascita e allo sviluppo dei Comuni. • Conoscere il patrimonio culturale dell'età comunale Europea. • Utilizzare le conoscenze apprese per comprendere i problemi attuali di convivenza civile. • Conoscere fatti storici relativi al Trecento e alle sue conseguenze, ed individuarne relazioni di causa- effetto.

- Conoscere elementi della cultura popolare del Trecento.
- Conoscere il linguaggio specifico della disciplina.
- Conoscere concetti, personaggi e fatti storici legati alla nascita degli stati Europei.
- Conoscere il concetto di Stato e di Sovranità
- Conoscere una nuova cultura nata nel Quattrocento che sottolinea come l'uomo può essere protagonista della propria vita e porsi al centro del mondo.
- Conoscere l'epoca di grande fioritura culturale e artistica, nella quale la civiltà "rinasce" dopo il periodo medievale, considerato "rozzo e barbaro".
- Conoscere i fatti storici legati alle civiltà Americane e Asiatiche e alla loro scoperta da parte degli Europei nel XVI secolo, collocandoli nel tempo e nello spazio
- Conoscere il patrimonio culturale e religioso, eredità dell'età della Riforma Protestante.
- Conoscere personaggi e fatti storici relativi alle situazioni politiche e sociali del 500.
- Conoscere personaggi e fatti storici relativi alle situazioni politiche, sociale ed economiche del 600, collocandoli nel tempo e nello spazio, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina.
- Conoscere il patrimonio culturale del 700 Europeo.
- Conoscere personaggi e fatti storici relativi all'età dell'Illuminismo.
- Conoscere personaggi e fatti storici relativi alla Rivoluzione francese e alle sue conseguenze e all'indipendenza americana, collocandoli nel tempo e nello spazio.
- Utilizzare le conoscenze apprese per comprendere i problemi attuali relativi all'esercizio della giustizia e all'organizzazione dello Stato.
- Conoscere personaggi e fatti storici legati all'età Napoleonica, collocandoli nel tempo e nello spazio.
- Comprendere relazioni causa-effetto.
- Conoscere il concetto di Pubblica Amministrazione.
- Conoscere concetti, personaggi e fatti storici dell'età della Restaurazione.
- Conoscere concetti e fatti storici relativi alla prima rivoluzione industriale.

- Conoscere concetti, personaggi, e fatti storici dell'Ottocento nel mondo e relativi al processo di Unificazione dell'Italia.
- Conoscere gli aspetti culturali, filosofici, artistici, dell'età del Romanticismo.
- Conoscere le conseguenze politiche e sociali dell'Unità d'Italia.
- Comprendere il concetto di "suffragio universale"
- Conoscere concetti e fatti storici legati alla seconda rivoluzione industriale e alla nascita della società di massa, collocandoli nel tempo e nello spazio.
- Conoscere i principali eventi della storia del primo Novecento, individuando relazioni di causa-effetto, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina
- Conoscere personaggi e fatti storici relativi alla Prima guerra mondiale e alla Rivoluzione russa, collocandoli nel tempo e nello spazio;
- Utilizzare il lessico storico per produrre testi esponendo le conoscenze apprese e le proprie riflessioni personali e critiche.
- Conoscere e individuare relazioni causa-effetto;
- Leggere la linea del tempo e la carta storica
- Conoscere personaggi e fatti storici relativi alla nascita e allo sviluppo del Fascismo Italia, all'ascesa del Nazismo in Germania, dello Stalinismo in Russia collocandoli nel tempo, individuando relazioni, cause e conseguenze.
- Conoscere il lessico storico e utilizzarlo per argomentare su conoscenze e concetti appresi esponendo le proprie riflessioni personali e critiche.
- Conoscere personaggi, fenomeni e fatti storici relativi alla Seconda guerra mondiale e alla Resistenza collocandoli nel tempo, individuando relazioni, cause e conseguenze.
- Conoscere il linguaggio specifico della disciplina per argomentare su conoscenze e concetti appresi attinenti alle problematiche del mondo contemporaneo e alla convivenza civica.
- Conoscere personaggi, fatti, aspetti politici, economici, sociali e culturali della guerra fredda e della storia contemporanea mondiale e

comprendere le relazioni tra loro.

- Usare le conoscenze apprese per comprendere la complessità del presente e argomentare sui nuovi scenari mondiali e sulle sfide del futuro.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

GEOGRAFIA

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di “Il sé e l'altro”, “La conoscenza del mondo”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Il sé e l'altro

Traguardi	Obiettivi anni 3	Obiettivi anni 4	Obiettivi anni 5
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare i compagni nel gioco • Condividere le regole per giocare a scuola • Superare serenamente il distacco dalla famiglia • Acquisire autonomia durante le attività di routine • Assolvere semplici compiti • Interagire con adulti e coetanei 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare autonomia personale • Assumere atteggiamenti adeguati nell'affrontare difficoltà • Partecipare in modo collaborativo ad attività di gruppo di gioco e di lavoro • Riconoscere l'importanza dello stare con gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • Stringere legami di amicizia e tollerare le diversità • Confrontarsi col gruppo di appartenenza • Collaborare alla realizzazione di un progetto comune • Nel gioco di gruppo, rispettare le turnazioni e le regole stabilite • Rispettare regole di comportamento e assumersi responsabilità
Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere consapevolezza della propria identità • Conoscere il nome e farsi riconoscere • Stabilire un rapporto positivo/affettivo con le insegnanti 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza della propria identità • Prendere coscienza delle proprie capacità • Confrontarsi positivamente con gli altri • Riconoscere stati emotivi propri e altrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il senso dell'identità personale • Acquisire fiducia nelle proprie capacità • Dimostrare atteggiamenti di rispetto verso gli altri • Appropriarsi di linguaggi adeguati per comunicare le proprie emozioni

	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare i propri stati d'animo • Esprimere bisogni e sentimenti • Sviluppare il senso di appartenenza alla sezione • Percepire la propria e altrui emotività 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere in modo adeguato bisogni e sentimenti 	<p>(gesti, mimica, azioni) e condividerle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare il linguaggio verbale per esprimere stati d'animo e sentimenti personali
<p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rendersi conto di appartenere ad un gruppo familiare • Riconoscere e denominare i componenti della sua famiglia • Riconoscere un momento di festa • Apprendere canzoni, giochi e parole tradizionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere di avere una storia personale e familiare • Partecipare a vari eventi (festività, compleanni, spettacoli) • Apprendere canzoni, giochi e parole tradizionali e di altri paesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere se stesso e interiorizzare la propria storia personale • Partecipare a vari eventi (festività, compleanni, spettacoli) e si sente coinvolto • Conoscere diverse tradizioni, culture ed apprendere canzoni e parole di altri paesi
<p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare le regole in giochi, situazioni, conversazioni. • Partecipare alle conversazioni • Ascoltare semplici racconti • Partecipare a momenti di vita scolastica (attività, lavori di gruppo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare le regole in giochi, situazioni, conversazioni. • Partecipare alle conversazioni ponendo domande • Cominciare ad esprimere riflessioni/giudizi sui comportamenti propri e altrui • Collaborare con i compagni nei lavori di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo • Intervenire nella conversazione ponendo domande ed esprimendo il proprio punto di vista • Collaborare alla realizzazione di un progetto comune proponendo strategie di lavoro e soluzioni

<p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a confrontarsi con gli altri e ad accettare le diversità • Rendersi conto di situazioni di vita simili e/o diverse • Riconoscere somiglianze e differenze • Accettare semplici regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Accogliere le diversità come valore positivo • Collaborare con gli altri, condividere gli apprendimenti e rispettare le proprie cose e quelle altrui • Dimostrare interesse verso esperienze portate da bambini di altre culture • Conoscere le regole di vita associata 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accettare la diversità fisica, di pensiero, di vita e di lingua • Saper utilizzare elementi derivanti da altre realtà sociali e religiose • Essere consapevole di far parte di una comunità dotata di regole condivise • Maturare la consapevolezza di avere diritti e doveri
<p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire sicurezza ed autonomia nell'utilizzo degli spazi conosciuti. • Comprendere la scansione del tempo scuola attraverso le routine. • Ascoltare e provare a rispettare le regole di sezione • Collaborare per il riordino • Imparare a modificare il suo comportamento nei diversi ambienti • Parlare usando un tono di voce basso 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi con sicurezza ed autonomia negli spazi conosciuti. • Comprendere lo scorrere del tempo attraverso le routine scolastiche quotidiane. • Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti. • Collaborare in modo attivo alla stesura delle regole di sezione. • Acquisire comportamenti adeguati ai diversi ambienti • Parlare usando un tono di voce basso 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi iniziando a collocarsi nel tempo e nello spazio. • Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti. • Collaborare in modo attivo alla costruzione di regole. • Sviluppare comportamenti adeguati ai diversi ambienti • Percepire la propria identità iniziando a parlare di sé: osservandosi nel presente, proiettandosi nel futuro e rivedendosi nel passato • Modulare la sua voce in base al contesto

<p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la propria scuola • Scoprire gli spazi pubblici • Scoprire semplici regole stradali • Conoscere alcune tradizioni della propria famiglia 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nella propria realtà territoriale le più semplici figure pubbliche (carabinieri, vigili...) e le principali strutture (ospedali, scuole, palestre...). • Conoscere semplici segnali stradali • Conoscere il proprio paese o città di residenza • Conoscere le tradizioni della propria famiglia e alcune della comunità di appartenenza 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a scoprire le diversità, relative alle varie culture, istituzioni e servizi pubblici presenti nel territorio. • Riconoscere nei diversi contesti gli edifici pubblici le figure a cui fare riferimento. • Scoprire che esiste un regolamento (la Costituzione) che permette la convivenza civile tra tutti i cittadini. • Conoscere le maggiori feste e tradizioni nella propria comunità ed essere consapevole che esistono comunità con tradizioni diverse
--	---	--	--

La conoscenza del mondo

<i>Traguardi</i>	<i>Obiettivi anni 3</i>	<i>Obiettivi anni 4</i>	<i>Obiettivi anni 5</i>
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni mediante semplici strumenti alla sua portata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti e materiali in base ad un criterio • Classificare in base ad un criterio dato (colore, grandezza, ecc.) • Scoprire e valutare la quantità poco/tanto • Utilizzare un linguaggio simbolico semplificato per rappresentare e registrare le quantità con l'uso del simbolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e seriare riconoscendo forme e colori • Raggruppare e costruire insiemi • Riconoscere e confrontare piccole quantità • Utilizzare i concetti uno/ pochi /tanti 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare, ordinare, classificare e compiere seriazioni e relazioni secondo vari criteri • Quantificare e simbolizzare quantità • Rappresentare graficamente insiemi e sottoinsiemi • Utilizzare grafici e tabelle • Utilizzare un linguaggio simbolico per registrare le quantità
<p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le routine quotidiane 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare le azioni della giornata 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le routine quotidiane orientandosi nella loro ciclicità e ritmicità

	<ul style="list-style-type: none"> • Collocare le azioni quotidiane • Riordinare in sequenza (3 - 4 tempi) le azioni di routine giornaliera • Conoscere i giorni della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la successione temporale della giornata • Riconoscere e ordinare correttamente i giorni della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> • Riprodurre e ricostruire in sequenza temporale le azioni della giornata • Differenziare i concetti prima/dopo, ieri/oggi
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tempi diversi: prima/dopo • Sviluppare la capacità di mettere in successione logico-temporale 2 o 3 immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la successione logico-temporale prima/adesso/dopo • Saper riordinare storie ed esperienze in sequenze • Sviluppare la capacità di raccontare un proprio vissuto 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere e utilizzare i concetti di prima/adesso/dopo, ieri/oggi/ domani • Percepire e collegare eventi nel tempo • Riordinare storie ed esperienze in sequenza • Raccontare un proprio vissuto e ipotizzare un evento futuro
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del corpo • Sviluppare la curiosità verso il mondo della natura e osservarne i cambiamenti • Osservare e verbalizzare fenomeni atmosferici e caratteristiche stagionali • Conoscere l'ambiente in cui vive • Conoscere gli organismi viventi e i loro ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti del corpo e le loro principali funzioni • Osservare e descrivere eventi stagionali e atmosferici • Conoscere e rispettare l'ambiente in cui vive • Conoscere le caratteristiche degli organismi viventi e dei loro ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le parti del corpo, cogliere le differenze, confrontarsi, rappresentarsi graficamente • Riconoscere e descrivere eventi stagionali e atmosferici • Cogliere i cambiamenti naturali/stagionali che avvengono nell'ambiente in cui vive • Cogliere l'evoluzione o la trasformazione dell'organismo vivente nel tempo (la mia storia: com'ero, come sono, come sarò; la crescita di una pianta...)
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità, esplorare e conoscere gli strumenti presenti in sezione 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli strumenti presenti in sezione e le loro funzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo o con la guida dell'insegnante, gli strumenti presenti in sezione
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità 	<ul style="list-style-type: none"> • Quantificare pochi/tanti, di più/ di meno 	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere seriazioni e relazioni (da due o tre elementi)

<p>prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare corpo, materiali e strumenti per contare • Conoscere termini specifici che appartengono ad un linguaggio matematico: aggiungere, togliere, insiemi • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità 	<ul style="list-style-type: none"> • Contare, rappresentare con uso di simboli numerici • Riconoscere e confrontare piccole quantità • Conoscere e utilizzare termini specifici che appartengono ad un linguaggio matematico: di più - di meno - uguale 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere uguaglianze quantitative, equivalenze, relazioni di quantità e raffigurarle graficamente • Interpretare e organizzare segni e simboli • Utilizzare grafici e tabelle • Utilizzare un linguaggio matematico sofisticato: ciascuno/alcuni/una parte/equivalente/il primo/il secondo/terzo/ultimo • Associare quantità al simbolo numerico
<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare lo spazio • Percepire concetti topologici • Orientarsi negli ambienti della scuola • Collocare sè stesso in rapporto agli oggetti, allo spazio e agli altri bambini • Eseguire semplici percorsi • Eseguire giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire e riconoscere relazioni spaziali utilizzando termini appropriati • Eseguire percorsi • Eseguire con sicurezza giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e verbalizzare la propria posizione nello spazio in relazione ai concetti topologici • Individuare e verbalizzare relazioni spaziali tra sé, altre persone e oggetti e tra due oggetti • Eseguire percorsi motori sulla base di indicazioni verbali • Eseguire con prontezza e sicurezza giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Geografia”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali. • Riconosce e denomina i principali “oggetti” geografici fisici (fiumi, monti, pianure, coste, colline, laghi, mari, oceani, ecc.) • Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall’uomo sul paesaggio naturale. • Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici 	<p><i>Orientamento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). <p><i>Linguaggio della geo-graficità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell’aula, ecc.) tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante. • Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino. <p><i>Paesaggio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il territorio circostante attraverso l’approccio percettivo e l’osservazione diretta. • Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici. <p><i>Regione e sistema territoriale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che il territorio è uno spazio organizzato e modificato dalle attività umane.

- Riconoscere nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di "Geografia"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze

- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Individua i caratteri che connotano i paesaggi (di montagna, collina, pianura, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani e individua analogie e differenze con i principali paesaggi Europei e di altri continenti.
- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie) e utilizza il linguaggio specifico della disciplina per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche per progettare percorsi.

[Indice](#)[Obiettivi Formativi](#)[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di "Geografia"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. • Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. • Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. • Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali forme di rappresentazione grafica e cartografica e utilizzare la terminologia geografica relativa all'orientamento (linguaggio della geo-graficità) • Saper leggere il territorio attraverso le immagini. • Conoscere cos'è il clima e comprendere la stretta relazione tra clima e ambiente. • Conoscere le caratteristiche delle principali regioni climatico-ambientali europee e italiane. • Apprendere notizie fondamentali di idrografia e morfologia e conoscere le caratteristiche geomorfologiche del paesaggio italiano ed europeo. • Comprendere le conseguenze dei mutamenti climatici attuali sulle risorse idriche. • Conoscere e distinguere i tre settori economici fondamentali, le principali produzioni, le aree di sviluppo. • Individuare aspetti e problemi relativi alle conseguenze sull'ambiente delle attività umane. • Conoscere i concetti fondamentali della demografia e dell'insediamento umano sulla Terra e l'evoluzione nel tempo e le caratteristiche dell'urbanizzazione europea e italiana. • Conoscere le caratteristiche fisiche, antropiche, politiche, culturali ed economiche delle diverse regioni italiane, utilizzando il linguaggio specifico della disciplina. • Saper leggere mappe, carte geografiche (fisiche e politiche) carte tematiche e statistiche e le diverse finalità di utilizzo • Conoscere il lessico geografico specifico • Saper distinguere l'epoca storica a cui risalgono le principali costruzioni ed emergenze significative europee. • Conoscere la storia dell'Europa da quella antica a quella moderna • Conoscere le fasi principali del processo di formazione dell'Unione Europea, obiettivi, funzioni, istituzioni. • Saper descrivere in generale i principali settori caratterizzanti oggi l'economia europea. • Saper utilizzare il linguaggio specifico per descrivere e analizzare i fenomeni demografici ed economici.

- Saper descrivere la distribuzione dell'economia in relazione al territorio, le variazioni, gli aspetti socio-economici e culturali dell'Europa.
- Conoscere e descrivere le principali caratteristiche fisiche, politiche, culturali ed economiche del continente europeo (le regioni dell'Europa occidentale, centrale e orientale).
- Riconoscere le tipologie di carte più complesse
- Individuare comunanze e differenze tra territori diversi.
- Individuare le relazioni tra i vari elementi che compongono il sistema Terra.
- Descrivere e localizzare le fasce climatiche e i diversi ambienti.
- Riconoscere e descrivere le differenze tra i paesi del nord e del sud del mondo su culture, religioni e lingue.
- Individuare e localizzare le diverse aree dell'economia mondiale e le principali caratteristiche dei tre settori economici.
- Conoscere le principali caratteristiche fisiche, antropiche, politiche, culturali ed economiche dei continenti, utilizzando il lessico specifico della disciplina.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

MATEMATICA

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di "La conoscenza del mondo"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi competenze	• Obiettivi alunni 3 anni	• Obiettivi alunni 4 anni	• Obiettivi alunni 5 anni
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni mediante semplici strumenti alla sua portata	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti e materiali in base ad un criterio • Classificare in base ad un criterio dato (colore, grandezza, ecc.) • Scoprire e valutare la quantità poco/tanto • Utilizzare un linguaggio simbolico semplificato per rappresentare e registrare le quantità con l'uso del simbolo 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e seriare riconoscendo forme e colori • Raggruppare e costruire insiemi • Riconoscere e confrontare piccole quantità • Utilizzare i concetti uno/ pochi /tanti 	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare, ordinare, classificare e compiere seriazioni e relazioni secondo vari criteri • Quantificare e simbolizzare quantità • Rappresentare graficamente insiemi e sottoinsiemi • Utilizzare grafici e tabelle • Utilizzare un linguaggio simbolico per registrare le quantità
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le routine quotidiane • Collocare le azioni quotidiane • Riordinare in sequenza (3 - 4 tempi) le azioni di routine giornaliere 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper individuare le azioni della giornata • Riconoscere la successione temporale della giornata • Riconoscere e ordinare correttamente i giorni della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le routine quotidiane orientandosi nella loro ciclicità e ritmicità • Riprodurre e ricostruire in sequenza temporale le azioni della giornata • Differenziare i concetti prima/dopo, ieri/oggi

	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i giorni della settimana 		
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tempi diversi: prima/dopo • Sviluppare la capacità di mettere in successione logico-temporale 2 o 3 immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la successione logico-temporale prima/adesso/dopo • Saper riordinare storie ed esperienze in sequenze • Sviluppare la capacità di raccontare un proprio vissuto 	<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere e utilizzare i concetti di prima/adesso/dopo, ieri/oggi/ domani • Percepire e collegare eventi nel tempo • Riordinare storie ed esperienze in sequenza • Raccontare un proprio vissuto e ipotizzare un evento futuro
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del corpo • Sviluppare la curiosità verso il mondo della natura e osservarne i cambiamenti • Osservare e verbalizzare fenomeni atmosferici e caratteristiche stagionali • Conoscere l'ambiente in cui vive • Conoscere gli organismi viventi e i loro ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti del corpo e le loro principali funzioni • Osservare e descrivere eventi stagionali e atmosferici • Conoscere e rispettare l'ambiente in cui vive • Conoscere le caratteristiche degli organismi viventi e dei loro ambienti 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le parti del corpo, cogliere le differenze, confrontarsi, rappresentarsi graficamente • Riconoscere e descrivere eventi stagionali e atmosferici • Cogliere i cambiamenti naturali/stagionali che avvengono nell'ambiente in cui vive • Cogliere l'evoluzione o la trasformazione dell'organismo vivente nel tempo (la mia storia: com'ero, come sono, come sarò; la crescita di una pianta...)
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità, esplorare e conoscere gli strumenti presenti in sezione 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli strumenti presenti in sezione e le loro funzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo autonomo o con la guida dell'insegnante, gli strumenti presenti in sezione
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità • Utilizzare corpo, materiali e strumenti per contare • Conoscere termini specifici che appartengono ad un 	<ul style="list-style-type: none"> • Quantificare pochi/tanti, di più/ di meno • Contare, rappresentare con uso di simboli numerici • Riconoscere e confrontare piccole quantità 	<ul style="list-style-type: none"> • Compiere seriazioni e relazioni (da due o tre elementi) • Cogliere uguaglianze quantitative, equivalenze, relazioni di quantità e raffigurarle graficamente

	<p>linguaggio matematico: aggiungere, togliere, insieme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare termini specifici che appartengono ad un linguaggio matematico: di più - di meno - uguale 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare e organizzare segni e simboli • Utilizzare grafici e tabelle • Utilizzare un linguaggio matematico sofisticato: ciascuno/alcuni/una parte/equivalente/il primo/il secondo/terzo/ultimo • Associare quantità al simbolo numerico
<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare lo spazio • Percepire concetti topologici • Orientarsi negli ambienti della scuola • Collocare sè stesso in rapporto agli oggetti, allo spazio e agli altri bambini • Eseguire semplici percorsi • Eseguire giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire e riconoscere relazioni spaziali utilizzando termini appropriati • Eseguire percorsi • Eseguire con sicurezza giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e verbalizzare la propria posizione nello spazio in relazione ai concetti topologici • Individuare e verbalizzare relazioni spaziali tra sé, altre persone e oggetti e tra due oggetti • Eseguire percorsi motori sulla base di indicazioni verbali • Eseguire con prontezza e sicurezza giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Matematica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali, scale di riduzione, ...). • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre, ... • Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta. • Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. • Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. • Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. • Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. • Misurare grandezze (lunghezze, tempo, ecc.) utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.). <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze e volumi a partire dal proprio corpo. • Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.• Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.• Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.• Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.• Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...). | <ul style="list-style-type: none">• Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.• Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.• Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. |
|--|---|

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Matematica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice. • Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali, frazioni, percentuali). • Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. • Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici • Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza. • Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. 	<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. • Stimare il risultato di una operazione. • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. • Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.

- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri.
- Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo.
- Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche, ne determina misure, progetta e costruisce modelli concreti di vario tipo.
- Utilizza strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura (metro, goniometro...).

- Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime.
- Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario.
- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.
- Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure

Spazio e figure

- Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri.
- Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).
- Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti.
- Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione.
- Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse.
- Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti.
- Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo.
- Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti).
- Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti.
- Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule.
- Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Matematica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. • Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni, ...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale. • Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà 	<p style="text-align: center;"><i>Numeri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali. • Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni. • Eseguire la divisione con resto fra numeri naturali; individuare multipli e divisori di un numero. • Stimare il risultato di una operazione. • Operare con le frazioni e riconoscere frazioni equivalenti. • Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. • Interpretare i numeri interi negativi in contesti concreti. • Rappresentare i numeri conosciuti sulla retta e utilizzare scale graduate in contesti significativi per le scienze e per la tecnica. • Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra.
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza • Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. 	<p style="text-align: center;"><i>Relazioni, dati e previsioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.

<ul style="list-style-type: none"> • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi. • Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione). • Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta. • Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi, ...) si orienta con valutazioni di probabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione. • Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura. • Utilizzare le principali unità di misura per lunghezze, angoli, aree, volumi/capacità, intervalli temporali, masse, pesi per effettuare misure e stime. • Passare da un'unità di misura a un'altra, limitatamente alle unità di uso più comune, anche nel contesto del sistema monetario. • In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili. • Riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. 	<p><i>Spazio e figure</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere, denominare e classificare figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie, anche al fine di farle riprodurre da altri. • Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria). • Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. • Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano come supporto a una prima capacità di visualizzazione. • Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. • Confrontare e misurare angoli utilizzando proprietà e strumenti. • Utilizzare e distinguere fra loro i concetti di perpendicolarità, parallelismo, orizzontalità, verticalità, parallelismo. • Riprodurre in scala una figura assegnata (utilizzando, ad esempio, la carta a quadretti). • Determinare il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti. • Determinare l'area di rettangoli e triangoli e di altre figure per scomposizione o utilizzando le più comuni formule. • Riconoscere rappresentazioni piane di oggetti tridimensionali, identificare punti di vista diversi di uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.).

SCIENZE

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di “**La conoscenza del mondo**”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi competenze</i>	<i>• Obiettivi alunni 3 anni</i>
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni mediante semplici strumenti alla sua portata	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti e materiali in base ad un criterio • Classificare in base ad un criterio dato (colore, grandezza, ecc.) • Scoprire e valutare la quantità poco/tanto • Utilizzare un linguaggio simbolico semplificato per rappresentare e registrare le quantità con l'uso del simbolo
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le routine quotidiane • Collocare le azioni quotidiane • Riordinare in sequenza (3 - 4 tempi) le azioni di routine giornaliere • Conoscere i giorni della settimana
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tempi diversi: prima/dopo • Sviluppare la capacità di mettere in successione logico-temporale 2 o 3 immagini
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del corpo • Sviluppare la curiosità verso il mondo della natura e osservarne i cambiamenti • Osservare e verbalizzare fenomeni atmosferici e caratteristiche stagionali • Conoscere l'ambiente in cui vive • Conoscere gli organismi viventi e i loro ambienti

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità, esplorare e conoscere gli strumenti presenti in sezione
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità • Utilizzare corpo, materiali e strumenti per contare • Conoscere termini specifici che appartengono ad un linguaggio matematico: aggiungere, togliere, insieme • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare lo spazio • Percepire concetti topologici • Orientarsi negli ambienti della scuola • Collocare sè stesso in rapporto agli oggetti, allo spazio e agli altri bambini • Eseguire semplici percorsi • Eseguire giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Scienze”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<p><i>Esplorare e descrivere oggetti e materiali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati. • Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.

<ul style="list-style-type: none"> • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio/temporali. • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. 	<p><i>Osservare e sperimentare sul campo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque. • Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera dell'uomo (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.). Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, stagioni).
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. 	<p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Scienze”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere. • Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico che condivide con gli altri; rispetta e apprezza il valore dell'ambiente sociale e naturale. • Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. • Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. • Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti. • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni 	<p><i>Oggetti, materiali e trasformazioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc. • Individuare le proprietà di alcuni materiali come, ad esempio: la durezza, il peso, l'elasticità, la trasparenza, la densità, ecc.; realizzare sperimentalmente semplici soluzioni in acqua (acqua e zucchero, acqua e inchiostro, ecc). • Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia • Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità, bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali. • Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.). <p><i>Osservare e sperimentare sul campo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo. • Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo. <p><i>L'uomo i viventi e l'ambiente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Descrivere e interpretare il funzionamento del corpo come sistema complesso situato in un ambiente;

<p>spazio/temporali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato, elabora semplici modelli. • Riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. • Ha consapevolezza della struttura e dello sviluppo del proprio corpo, nei suoi diversi organi e apparati, ne riconosce e descrive il funzionamento, utilizzando modelli intuitivi ed ha cura della sua salute. 	<p>costruire modelli plausibili sul funzionamento dei diversi apparati, elaborare primi modelli intuitivi di struttura cellulare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio. Acquisire le prime informazioni sulla riproduzione e la sessualità. • Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita. • Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali. • Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
--	---

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Scienze”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze

- L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.
- Sviluppa semplici schematizzazioni e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.
- Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livelli macroscopici e microscopici, è consapevole delle sue potenzialità e dei suoi limiti.
- Ha una visione della complessità del sistema dei viventi e della loro evoluzione nel tempo; riconosce nella loro diversità i bisogni fondamentali di animali e piante, e i modi di soddisfarli negli specifici contesti ambientali.
- È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.
- Collega lo sviluppo delle scienze allo sviluppo della storia dell'uomo.
- Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

MUSICA

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di "Immagini, suoni, colori"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi competenze</i>	<i>Obiettivi alunni 3 anni</i>	<i>Obiettivi alunni 4 anni</i>	<i>Obiettivi alunni 5 anni</i>
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare, toccare, esplorare, ascoltare ed esprimere le sensazioni percepite • Associare immagini diverse a diversi stati d'animo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale • Esprimere e comunicare emozioni attraverso attività grafico-pittoriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare creativamente linguaggi non verbali • Raccontare esperienze, vissuto, storie utilizzando con padronanza il linguaggio grafico, pittorico, manipolativo
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare ruoli nel gioco simbolico • Usare liberamente colori e tecniche pittoriche • Conoscere i colori primari • Manipolare materiali di vario tipo • Conoscere e denominare gli strumenti mass mediali più comuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare ruoli nel gioco simbolico • Utilizzare il linguaggio grafico per rielaborare esperienze, racconti e vissuto • Conoscere i colori primari e secondari • Esprimersi attraverso il disegno spontaneamente e su richiesta e saper descrivere l'elaborato • Acquisire padronanza nell'uso di tecniche espressive diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare storie e verbalizzarle con termini appropriati • Interpretare e inventare ruoli • Riconoscere i colori primari e secondari e conoscere le sfumature o gradazioni di colore • Esprimersi attraverso il disegno in maniera più completa e dettagliata • Sperimentare nuove tecnologie utilizzandole autonomamente

		<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare semplici strumenti mass mediali 	
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire brevi spettacoli • Sviluppare sensibilità musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire spettacoli teatrali, musicali e mostrare interesse per opere d'arte • Dare il proprio contributo nell'allestimento di spettacoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzare e recitare poesie, filastrocche e canti da solo e in gruppo • Sviluppare la fantasia creando filastrocche in rima da solo e in gruppo • Ricercare e associare somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni • Associare ritmi diversi a diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo, la voce, oggetti, semplici strumenti per imitare, riprodurre suoni, rumori, melodie • Associare ritmi diversi a diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Produrre e riprodurre ritmi musicali, da soli e in gruppo, utilizzando il corpo, la voce, oggetti • Associare ritmi diversi a diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc.)
Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'alternanza suono-silenzio • Scoprire, riconoscere e riprodurre suoni e rumori 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e cercare di distinguere l'alternanza suono-silenzio • Scoprire le potenzialità sonore di materiali e strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e distinguere l'alternanza suono-silenzio • Saper accompagnare con il ritmo semplici brani musicali
Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la realtà sonora 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la sensibilità musicale e favorirne la fruizione 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e riprodurre suoni ascoltati e rumori dell'ambiente e semplici ritmi • Saper accompagnare con il ritmo semplici brani musicali

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Musica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze

- L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.
- Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
- Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi.
- Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.
- Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica.
- Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

[Indice](#)[Obiettivi Formativi](#)[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Musica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte. • Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. • Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. • Improvvisa liberamente e in modo creativo, imparando gradualmente a dominare tecniche e materiali, suoni e silenzi. • Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti. • Riconosce gli elementi costitutivi di un semplice brano musicale, utilizzandoli nella pratica. • Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione. • Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. • Valutare aspetti funzionali ed estetici in brani musicali di vario genere e stile, in relazione al riconoscimento di culture, di tempi e luoghi diversi. • Riconoscere e classificare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza. • Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali. • Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer)

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Musica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. • Usa diversi sistemi di notazione funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali. • È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici. • Comprende e valuta eventi, materiali, opere musicali riconoscendone i significati, anche in relazione alla propria esperienza musicale e ai diversi contesti storico-culturali. • Integra con altri saperi e altre pratiche artistiche le proprie esperienze musicali, servendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani vocali e strumentali di diversi generi e stili, anche avvalendosi di strumentazioni elettroniche. • Improvvisare, rielaborare, comporre brani musicali vocali e strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici. • Riconoscere e classificare anche stilisticamente i più importanti elementi costitutivi del linguaggio musicale. • Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali. • Decodificare e utilizzare la notazione tradizionale e altri sistemi di scrittura. • Orientare la costruzione della propria identità musicale, ampliarne l'orizzonte valorizzando le proprie esperienze, il percorso svolto e le opportunità offerte dal contesto. • Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

ARTE E IMMAGINE

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di "Immagini, suoni, colori"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi competenze</i>	<i>Obiettivi alunni 3 anni</i>
Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare, toccare, esplorare, ascoltare ed esprimere le sensazioni percepite • Associare immagini diverse a diversi stati d'animo
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare ruoli nel gioco simbolico • Usare liberamente colori e tecniche pittoriche • Conoscere i colori primari • Manipolare materiali di vario tipo • Conoscere e denominare gli strumenti mass mediali più comuni
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire brevi spettacoli • Sviluppare sensibilità musicale
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni • Associare ritmi diversi a diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc.)
Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'alternanza suono-silenzio • Scoprire, riconoscere e riprodurre suoni e rumori
Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la realtà sonora

--	--

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Arte e immagine”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio. Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Arte e Immagine”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria. Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia. 	<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita; Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte. <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati. <p><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture. Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Arte e immagine”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
-----------------------------------	-----------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. • Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. • Legge le opere più significative prodotte nell'arte antica, medievale, moderna e contemporanea, sapendole collocare nei rispettivi contesti storici, culturali e ambientali; riconosce il valore culturale di immagini, di opere e di oggetti artigianali prodotti in paesi diversi dal proprio. • Riconosce gli elementi principali del patrimonio culturale, artistico e ambientale del 	<p style="text-align: center;"><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva. • Utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche figurative (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale. • Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini. • Scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline. <p style="text-align: center;"><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diverse tecniche osservative per descrivere, con un linguaggio verbale appropriato, gli elementi formali ed estetici di un contesto reale. • Leggere e interpretare un'immagine o un'opera d'arte utilizzando gradi progressivi di approfondimento dell'analisi del testo per comprenderne il significato e cogliere le scelte creative e stilistiche dell'autore. • Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo). <p style="text-align: center;"><i>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e commentare criticamente un'opera d'arte mettendola in relazione con gli elementi essenziali del contesto storico e culturale a cui appartiene.
--	---

<p>proprio territorio e è sensibile ai problemi della sua tutela e conservazione.</p> <ul style="list-style-type: none">• Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato.	<ul style="list-style-type: none">• Possedere una conoscenza delle linee fondamentali della produzione artistica dei principali periodi storici del passato e dell'arte moderna e contemporanea, anche appartenenti a contesti culturali diversi dal proprio.• Conoscere le tipologie del patrimonio ambientale, storico-artistico e museale del territorio sapendone leggere i significati e i valori estetici, storici e sociali.• Ipotizzare strategie di intervento per la tutela, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali.
--	---

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

EDUCAZIONE FISICA

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di "Il corpo e il movimento"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi competenze	Obiettivi alunni 3 anni	Obiettivi alunni 4 anni	Obiettivi alunni 5 anni
Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il gesto e la mimica per esprimere messaggi • Riconoscere le principali emozioni espresse attraverso il corpo • Acquisire autonomia in alcune azioni durante la giornata scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare le principali emozioni attraverso le espressioni del viso • Gestire alcune azioni durante la giornata scolastica • Consolidare l'autonomia personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare le emozioni attraverso le espressioni del viso • Gestire autonomamente le azioni durante la giornata scolastica • Raggiungere una buona autonomia personale
Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria identità sessuale • Intuire le principali fasi dello sviluppo corporeo • Familiarizzare con corrette norme igieniche ed alimentari • Intuire l'importanza dei pasti e di alcuni alimenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere differenze sessuali • Acquisire consapevolezza dello sviluppo corporeo • Imparare ad aver cura della propria persona seguendo norme igieniche ed alimentari • Conoscere l'importanza di alcuni alimenti per un sano sviluppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificarsi con persone dello stesso sesso • Acquisire informazioni di carattere scientifico sul corpo • Curare la propria persona seguendo corrette norme igieniche e alimentari • Conoscere la differenza fra cibi utili, dannosi e inutili: conoscere la piramide alimentare

<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire andature, percorsi, giochi motori individuali e di gruppo • Acquisire schemi motori di base • Acquisire un discreto livello di motricità fine (manipolare, strappare, incollare, colorare) e globale (gesti, movimenti e schemi motori) 	<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi con sicurezza nello spazio e nel gioco • Eseguire movimenti ed andature in maniera coordinata • Consolidare schemi motori di base • Acquisire un buon livello di motricità fine (manipolare, tagliare, strappare, incollare, colorare nei contorni, incastrare) e globale (gesti, movimenti e schemi motori) 	<ul style="list-style-type: none"> • Adeguare le condotte motorie allo spazio • Controllare i segmenti corporei durante l'esecuzione di giochi, percorsi, andature • Potenziare schemi motori di base • Potenziare la motricità fine (manipolare, tagliare, punteruolo, strappare, incollare, colorare nei contorni, incastrare, infilare) e globale (gesti, movimenti e schemi motori)
<p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire movimenti guidati e su basi musicali • Muoversi nell'ambiente evitando ostacoli 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare l'intensità del movimento nell'interazione con gli altri • Intuire i pericoli che possono insidiare la sicurezza a casa, a scuola, per strada 	<ul style="list-style-type: none"> • Controllare la forza del corpo coordinandosi con gli altri • Sapersi coordinare in giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole all'interno della scuola e all'aperto • Capire i pericoli che possono insidiare la sicurezza a casa, a scuola, per strada
<p>Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali parti del corpo su se stesso e sugli altri • Rappresentare graficamente il corpo abbozzato • Utilizzare gli organi di senso 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper indicare e denominare le principali parti del corpo su se stesso e sugli altri • Rappresentare graficamente il corpo umano • Conoscere il funzionamento dei principali organi di senso 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, localizzare, denominare le singole parti del corpo su sé stesso, su un compagno e su un'immagine • Rappresentare il corpo in stasi e in movimento • Conquistare una buona lateralizzazione • Conoscere il funzionamento degli organi di senso e dei principali organi interni

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di "Educazione fisica"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>Giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. 	<p><u><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc.). Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. <p><u><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p><u><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>Giocosport</i>.

- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Educazione fisica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di <i>Giocosport</i> anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. 	<p><u><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc.). Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. <p><u><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive. <p><u><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di <i>Giocosport</i>. Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.

- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.
- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
- Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
- Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Educazione fisica”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. • Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. • Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (<i>fair – play</i>) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. • Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. • È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune. • Riconosce, ricerca e applica a se stesso 	<p><i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare e trasferire le abilità per la realizzazione dei gesti tecnici dei vari sport. • Saper utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali. • Utilizzare e correlare le variabili spazio-temporali funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva. • Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). <p><i>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. • Saper decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport. • Saper decodificare i gesti arbitrali in relazione all'applicazione del regolamento di gioco. <p><i>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. • Sa realizzare strategie di gioco, mette in atto comportamenti collaborativi e partecipa in forma propositiva alle scelte della squadra. • Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. • Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.

comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione.

- *Salute e benessere, prevenzione e sicurezza*
- Essere in grado di conoscere i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età ed applicarsi a seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.
- Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione al tipo di attività richiesta e di applicare tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento muscolare a conclusione del lavoro.
- Saper disporre, utilizzare e riporre correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.
- Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.
- Praticare attività di movimento per migliorare la propria efficienza fisica riconoscendone i benefici.
- Conoscere ed essere consapevoli degli effetti nocivi legati all'assunzione di integratori, di sostanze illecite o che inducono dipendenza (doping, droghe, alcool).

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

TECNOLOGIA

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di **“La conoscenza del mondo”**

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi competenze</i>	<i>• Obiettivi alunni 3 anni</i>
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni mediante semplici strumenti alla sua portata	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare oggetti e materiali in base ad un criterio • Classificare in base ad un criterio dato (colore, grandezza, ecc.) • Scoprire e valutare la quantità poco/tanto • Utilizzare un linguaggio simbolico semplificato per rappresentare e registrare le quantità con l'uso del simbolo
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le routine quotidiane • Collocare le azioni quotidiane • Riordinare in sequenza (3 - 4 tempi) le azioni di routine giornaliere • Conoscere i giorni della settimana
Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere tempi diversi: prima/dopo • Sviluppare la capacità di mettere in successione logico-temporale 2 o 3 immagini
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti del corpo • Sviluppare la curiosità verso il mondo della natura e osservarne i cambiamenti • Osservare e verbalizzare fenomeni atmosferici e caratteristiche stagionali • Conoscere l'ambiente in cui vive • Conoscere gli organismi viventi e i loro ambienti

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare curiosità, esplorare e conoscere gli strumenti presenti in sezione
Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità • Utilizzare corpo, materiali e strumenti per contare • Conoscere termini specifici che appartengono ad un linguaggio matematico: aggiungere, togliere, insieme • Riconoscere ed avviare il concetto di quantità
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare lo spazio • Percepire concetti topologici • Orientarsi negli ambienti della scuola • Collocare se stesso in rapporto agli oggetti, allo spazio e agli altri bambini • Eseguire semplici percorsi • Eseguire giochi e attività motorie, individuali e di gruppo, padroneggiando lo spazio

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di "Tecnologia"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p><u>Vedere e osservare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere e documentare (utilizzare) le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><u>Prevedere e immaginare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p><u>Intervenire e trasformare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Tecnologia”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<p><u>Vedere e osservare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><u>Prevedere e immaginare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o di comportamenti personali o relative alla propria classe. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <p><u>Intervenire e trasformare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.• Applica il pensiero computazionale alla risoluzione di facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto: attività di tipo concreto, programmazione (coding).
Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria. | |
|---|--|

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “Tecnologia”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. • È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<p style="text-align: center;"><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche e gli impieghi dei combustibili fossili. • Riconoscere le fonti energetiche rinnovabili ed esauribili. • Leggere, comprendere gli schemi di funzionamento delle centrali elettriche. • Riconoscere i possibili impatti sull'ambiente naturale, sulla salute e sulla economia dovuti alle varie forme e modalità di produzione dell'energia. • Analizzare il problema dello smaltimento dei rifiuti • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. <p style="text-align: center;"><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo corretto gli strumenti per il disegno tecnico • Capire le costruzioni geometriche fondamentali in assonometrie e proiezioni ortogonali. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. <p style="text-align: center;"><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare tabelle e gestire elenchi di dati con Excel • Creare podcast, animazioni e presentazioni multimediali per presentare, anche in sede esame, gli argomenti appresi o argomenti di approfondimento relativi a progetti e concorsi

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

RELIGIONE

Profilo dello studente

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del percorso della

Scuola dell'Infanzia

Progettazione di "Religione"

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi anni 3</i>	<i>Obiettivi anni 4</i>	<i>Obiettivi anni 5</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro - Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome. • Il corpo e il movimento - Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione. • Immagini, suoni e colori - Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. • I discorsi e le parole - Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nei racconti del Vangelo la persona di Gesù • Sperimentare relazioni serene con gli altri • Conoscere il proprio corpo • Manifestare con serenità la propria interiorità • Conoscere alcune tradizioni della vita dei cristiani • Ascoltare semplici racconti biblici Imparare alcuni facili termini della tradizione cristiana • Osservare con meraviglia il mondo 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nei racconti del Vangelo la persona di Gesù • Sperimentare relazioni serene con gli altri • Comprendere che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel nome di Gesù • Comprendere che attraverso il corpo si può esprimere l'esperienza religiosa • Manifestare in modo positivo la propria interiorità • Raccontare le proprie emozioni • Conoscere alcune tradizioni della vita dei cristiani • Imparare alcuni linguaggi significativi della tradizione cristiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire nei racconti del Vangelo la persona di Gesù • Sperimentare relazioni serene con gli altri • Comprendere che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel nome di Gesù • Comprendere che Dio è Padre di tutti • Comprendere che attraverso il corpo si può esprimere l'esperienza religiosa • Manifestare in modo positivo la propria interiorità • Raccontare le proprie emozioni • Conoscere alcune tradizioni della vita dei cristiani • Imparare alcuni linguaggi significativi della tradizione cristiana Esprimere con

<p>riutilizzando i linguaggi appresi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza del mondo - Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà 		<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare semplici racconti biblici Imparare alcuni termini della tradizione cristiana • Imparare a narrare semplici racconti ascoltati • Osservare con meraviglia ed apprezzare il mondo • Comprendere che il mondo è un dono di Dio • Sviluppare semplici comportamenti di responsabilità verso il mondo 	<p>creatività il proprio vissuto religioso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare semplici racconti biblici Imparare alcuni termini della tradizione cristiana • Imparare a narrare semplici racconti ascoltati • Sviluppare una comunicazione significativa in ambito religioso • Osservare con meraviglia ed apprezzare il mondo • Comprendere che il mondo è un dono di Dio • Sviluppare semplici comportamenti di responsabilità verso il mondo
--	--	--	---

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Primaria

Progettazione di “**Religione**”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre. • L'alunno riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive. • L'alunno riconosce che la Bibbia è il libro sacro per i cristiani ed ebrei e documento fondamentale della nostra Cultura, sapendola distinguere da altre tipologie di testi. • L'alunno riconosce il significato Cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivi per interrogarsi sul 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire che per la religione Cristiana Dio è Padre e che fin dalle origini ha voluto stabilire un'alleanza con l'uomo. • Conoscere Gesù di Nazareth, Emmanuele e Messia, crocifisso e risorto, testimoniato dai cristiani. • Riconoscere la preghiera come dialogo tra l'uomo e Dio, evidenziando nella preghiera Cristiana la specificità del Padre Nostro. • Conoscere la struttura e la composizione della Bibbia • Ascoltare, leggere e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della Creazione gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli. • Riconoscere I segni cristiani e in particolare del Natale nell'ambiente, nelle celebrazioni della tradizione popolare. • Riconoscere I segni cristiani della Pasqua nell'ambiente e nella tradizione popolare.

valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale	
--	--

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Quinto anno della Scuola Primaria

Progettazione di “Religione”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>
<ul style="list-style-type: none"> L'alunno identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento L'alunno coglie il significato dei Sacramenti e si interroga sul valore che essi hanno nella vita dei Cristiani. L'alunno riconosce il significato Cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivi per interrogarsi sul valore di tali festività nell'esperienza personale, familiare e sociale. L'alunno si confronta con l'esperienza religiosa e distingue la specificità della proposta di salvezza del Cristianesimo 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. Riconoscere avvenimenti, persone e strutture fondamentali della Chiesa Cattolica sin dalle origini e metterli a confronto con quelli delle altre confessioni cristiane evidenziando le prospettive del cammino ecumenico. Descrivere I contenuti principali del Credo Cattolico. Cogliere il significato dei Sacramenti nella tradizione della Chiesa, come segni della salvezza di Gesù e azione dello Spirito Santo Decodificare I principali significati dell'iconografia Cristiana. Saper attingere informazioni sulla religione Cattolica anche nella vita di Maria, la madre di Gesù. Intendere il senso religioso del Natale e della Pasqua, a partire dalle narrazioni evangeliche e dalla vita della Chiesa. Conoscere le origini e lo sviluppo del Cristianesimo e delle altre religioni individuando gli aspetti più importanti del dialogo interreligioso. Confrontare la Bibbia con I testi sacri delle altre religioni.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine del

Terzo anno della Scuola Sec.1°Gr.

Progettazione di “**Religione**”

Competenze Chiave Europee	Competenza Alfabetica Funzionale
	Competenza Multilinguistica
	Competenza Matematica e Competenza in Scienze, Tecnologie e Ingegneria
	Competenza Digitale
	Competenza Personale, Sociale e Capacità di Imparare ad Imparare
	Competenza in Materia di Cittadinanza
	Competenza Imprenditoriale
	Competenza In Materia di Consapevolezza ed Espressione Culturali

Traguardi delle competenze

I *traguardi per lo sviluppo delle competenze* sono formulati in modo da esprimere la tensione verso tale prospettiva e collocare le differenti conoscenze e abilità in un orizzonte di senso che ne espliciti per ciascun alunno la portata esistenziale.

L'alunno è aperto alla sincera ricerca della verità e sa interrogarsi sul trascendente e porsi domande di senso, cogliendo l'intreccio tra dimensione religiosa e culturale. A partire dal contesto in cui vive, sa interagire con persone di religione differente, sviluppando un'identità capace di accoglienza, confronto e dialogo.

Individua, a partire dalla Bibbia, le tappe essenziali e i dati oggettivi della storia della salvezza, della vita e dell'insegnamento di Gesù, del cristianesimo delle origini. Ricostruisce gli elementi fondamentali della storia della Chiesa e li confronta con le vicende della storia civile passata e recente elaborando criteri per avviarne una interpretazione consapevole.

Riconosce i linguaggi espressivi della fede (simboli, preghiere, riti, ecc.), ne individua le tracce presenti in ambito locale, italiano, europeo e nel mondo imparando ad apprezzarli dal punto di vista artistico, culturale e spirituale.

Coglie le implicazioni etiche della fede cristiana e le rende oggetto di riflessione in vista di scelte di vita progettuali e responsabili. Inizia a confrontarsi con la complessità dell'esistenza e impara a dare valore ai propri comportamenti, per relazionarsi in maniera armoniosa con se stesso, con gli altri, con il mondo che lo circonda.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

INFANZIA

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Contenuti</i>
L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile attraverso il confronto, il dialogo e rispetto delle diversità.	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare la fiducia, l'amicizia, la cooperazione. • Conoscere alcune regole della convivenza civile • Rispettare le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro dimostrando disponibilità al confronto e all'aiuto reciproco • Cominciare ad assumere comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente • Cominciare a individuare le differenze presenti nel gruppo di appartenenza relativamente a provenienza e abitudini. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri confrontandosi con adulti e coetanei • Lavorare in gruppo dandosi regole • Ascoltare e rispettare il punto di vista dei compagni 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato dei termini di accoglienza, rispetto, fiducia, collaborazione, condivisione. • Oggi a chi tocca...incarichi e responsabilità. • Regole per vivere insieme. • Valori: amicizia, amore, diversità, fratellanza, pace, solidarietà. • Ambiente di vita: il gruppo sezione, gli spazi, i giochi, il territorio
L'alunno sviluppa atteggiamenti e ruoli di partecipazione attiva e comunitaria.		

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

PRIMARIA

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Contenuti</i>
<p>L'alunno assume atteggiamenti responsabili e ruoli attivi nell'ambito scolastico per sviluppare comportamenti di partecipazione attiva.</p> <p>L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile attraverso il rispetto delle diversità, il confronto e il dialogo.</p> <p>L'alunno esprime riflessioni sui valori della democrazia e della cittadinanza.</p> <p>L'alunno si riconosce come persona in grado di agire sulla realtà apportando il proprio personale contributo</p> <p>L'alunno riconosce i sistemi e le organizzazioni che regolano il vivere civile a livello locale e nazionale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla costruzione di regole di convivenza nella classe e nella scuola • Descrivere il significato delle regole • Individuare ruoli e funzioni nei gruppi di lavoro per mettere in atto comportamenti corretti nell'interazione sociale • Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui • Rispettare le proprie cose e quelle comuni • Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità • Prestare aiuto ai compagni in difficoltà • Mettere in atto comportamenti di auto controllo anche di fronte a crisi, insuccessi e frustrazioni • Riconoscere e rispettare le differenze nei gruppi di appartenenza relativamente a provenienza, abitudini e costumi, individuando anche le affinità • Mettere in atto comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente • Conoscere il ruolo e i servizi di Comune, provincia e regione. • Approfondire il concetto di democrazia attraverso alcuni articoli della Costituzione Italiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di vita e del lavoro in classe • Significato di gruppo, comunità e cittadino del mondo • Significato dei termini: diritto, dovere, responsabilità, libertà, accoglienza, tolleranza, lealtà e rispetto. • Iniziative di solidarietà e sensibilizzazione sociale • Riconoscimento e consapevolezza delle emozioni • Forme di esercizio di democrazia nel territorio • Principi generali dell'organizzazione del Comune, della Provincia e della Regione • Elementi di Costituzione, Carta dei diritti e organi internazionali (ONU, UNICEF, WWF)

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

SECONDARIA DI I GRADO

<i>Traguardi delle competenze</i>	<i>Obiettivi di apprendimento</i>	<i>Contenuti</i>
<p>L'alunno assume atteggiamenti responsabili e ruoli attivi nell'ambito scolastico per sviluppare comportamenti di partecipazione attiva.</p> <p>L'alunno sviluppa modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile attraverso il rispetto delle diversità, il confronto e il dialogo.</p> <p>L'alunno esprime riflessioni sui valori della democrazia e della cittadinanza.</p> <p>L'alunno si riconosce come persona in grado di agire sulla realtà apportando il proprio personale contributo.</p> <p>L'alunno riconosce i meccanismi, i sistemi e le organizzazioni che regolano il vivere civile a livello locale e nazionale; i principi sanciti dalla Costituzione Italiana, dal diritto nazionale e dalle Carte Internazionali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare il regolamento di classe e in generale della vita della scuola • Partecipare attivamente ai lavori di gruppo: sapersi confrontare con i pari, assumere responsabilmente ruoli e compiti, valutare le possibili soluzioni e prestare aiuto ai pari in difficoltà. • Mettere in atto comportamenti di auto controllo anche di fronte a crisi, insuccessi e frustrazioni • Riconoscere e rispettare le differenze nei gruppi di appartenenza relativamente a provenienza, abitudini e costumi, individuando anche le affinità • Mettere in atto comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente • Conoscere il ruolo e i servizi di Comune, provincia e regione. • Approfondire il concetto di democrazia attraverso gli articoli della Costituzione Italiana • Distinguere alcuni principi della Costituzione italiana e collegarli all'esperienza quotidiana • Conoscere e osservare il codice della strada come pedoni e come ciclisti • Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi • Essere in grado di spiegare la differenza tra patto, regola, norma 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole di vita e del lavoro in classe • Significato di gruppo, comunità e cittadino del mondo • Significato dei termini: diritto, dovere, responsabilità, libertà, accoglienza, tolleranza, lealtà e rispetto. • Iniziative di solidarietà e sensibilizzazione sociale • Forme di esercizio di democrazia nel territorio • Riconoscimento e consapevolezza delle emozioni • La Costituzione: principi fondamentali e relativi alla struttura, organi dello stato e loro funzioni, formazioni delle leggi. • Principi generali dell'organizzazione del Comune, della Provincia, della Regione e dello Stato. • Elementi fondamentali del codice stradale • Carte dei diritti dell'uomo e dell'infanzia e contenuti • Principi di sicurezza e prevenzione dei rischi • Organi internazionali (ONU, UNICEF, WWF...)

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

CURRICOLO OBIETTIVI FORMATIVI

SCHEMA CURRICOLO VERTICALE

CAMPI D'ESPERIENZA	I discorsi e le parole	Conoscenza del mondo	Il sé e l'altro	Il corpo e il movimento	Immagini, suoni e colori
SCUOLA INFANZIA	↕	↕	↕	↕	↕
DISCIPLINE SCUOLA PRIMARIA	Italiano Inglese	Matematica Scienza Geografia Tecnologia	Storia Geografia Religione	Educazione fisica	Arte e immagine Musica
DISCIPLINE SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO	↕ Italiano Inglese Francese	↕ Matematica Scienza Tecnologia	↕ Storia Geografia Religione	↕ Educazione fisica	↕ Arte e immagine Musica

La Legge 20 agosto 2019 n° 921 introduce, a partire dal 1° settembre 2020, l'insegnamento trasversale dell'**Educazione Civica** nel primo e nel secondo ciclo di istruzione e avvia iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile nella scuola dell'infanzia.

Scuola dell'Infanzia

I discorsi e le parole

3 ANNI		4 ANNI		5 ANNI	
Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI
Esprime bisogni	Amplia il lessico perfezionando la pronuncia di suoni e parole	Consolida fiducia nelle proprie capacità comunicative	Dialoga con adulti e coetanei apprendendo le regole della comunicazione	Usa terminologie appropriate in riferimento agli eventi	Dialoga e racconta nel gruppo rispettando le regole della comunicazione
Ascolta e comprende brevi storie	Acquisisce capacità di ascolto	Rielabora un breve racconto attraverso domande stimolo.	Consolida capacità di ascolto e memorizzazione	Coglie i personaggi di un racconto e le azioni principali	Ascolta, comprende e rielabora un racconto utilizzando un linguaggio corretto
Esprime bisogni	Comunica con adulti e coetanei	Esprime bisogni, fa richieste	Risponde a domande in modo adeguato all'età	Sa rispondere a domande stimolo	Pone domande e da spiegazioni
Usa liberamente o in modo strutturato colori e tecniche pittoriche	Produce disegni spontanei	Si esprime spontaneamente attraverso il disegno	Esplora e sperimenta le prime forme di scrittura spontanea	Riproduce simboli con attività di pregrafismo	Riproduce segni e parole con attività di pregrafismo rispettando la direzionalità sinistra/destra
Scopre i suoni di una lingua diversa	Ascolta e mima brevi canzoncine in inglese	Ascolta e mima brevi canzoncine in inglese	Comprende ed esegue semplici comandi motori in inglese	Ascolta, mima e ripete brevi filastrocche e canzoncine in inglese	Comprende e indica parti del corpo, azioni, colori, forme di saluto, giorni della settimana, mesi in inglese

[Indice](#)

[Contenuti](#)

La conoscenza del mondo					
3 ANNI		4 ANNI		5 ANNI	
Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI
Scopre il concetto di quantità (poco/tanto)	Riconosce il concetto di quantità	Riconosce e confronta piccole quantità	Raggruppa e costruisce insiemi	Quantifica e simbolizza quantità e grandezze	Associa quantità al simbolo numerico
Raggruppa oggetti in base ad un criterio dato (forma, colore, ecc....)	Classifica oggetti e in base ad un criterio dato (forma, colore, ecc....)	Raggruppa riconoscendo forme e colori	Raggruppa e seria riconoscendo forme e colori	Compie seriazioni e relazioni	Riconosce, classifica, seria anche con l'utilizzo di blocchi logici e regoli
Si orienta negli ambienti della scuola	Esegue giochi e attività grafo-motorie	Esegue con sicurezza giochi e attività motorie	Esegue semplici percorsi	Esegue percorsi	Esegue percorsi sulla base di immagini e indicazioni verbali (ad es. coding e pixel art)
Conosce le principali parti del corpo	Conosce l'ambiente in cui si vive	Sviluppa curiosità verso il mondo della natura e ne osserva i cambiamenti	Conosce le caratteristiche di alcuni organismi viventi e dei loro ambienti	Osserva con attenzione il proprio corpo e gli organismi viventi, notando i loro cambiamenti	Coglie l'evoluzione e la trasformazione degli organismi viventi nel tempo
Osserva le principali caratteristiche stagionali	Conosce le principali caratteristiche stagionali	Conosce gli eventi stagionali	Osserva e descrive eventi stagionali	Coglie i cambiamenti naturali/stagionali che avvengono nell'ambiente	Osserva con attenzione gli organismi viventi, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti
Osserva gli strumenti tecnologici	Prende familiarità con gli strumenti tecnologici	Conosce gli strumenti tecnologici presenti in sezione	Scopre le funzioni e i possibili usi degli strumenti tecnologici presenti in sezione	Utilizza con l'aiuto dell'insegnante gli strumenti tecnologici presenti in sezione	Utilizza in modo autonomo gli strumenti tecnologici presenti in sezione

[Indice](#)

[Contenuti](#)

Il sé e l'altro					
3 ANNI		4 ANNI		5 ANNI	
Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI
Riconosce i componenti familiari	Riconosce e denomina i componenti della propria famiglia	Si rende conto di appartenere ad un gruppo familiare	Comprende di avere una storia personale e familiare	Sa di avere una storia personale e familiare	Conosce diverse tradizioni della famiglia e della comunità
Familiarizza con gli ambienti scolastici	Acquisisce autonomia negli spazi conosciuti	Si muove in autonomia negli spazi conosciuti	Si muove con sicurezza e autonomia negli spazi seguendo un percorso	Si orienta nel tempo e nello spazio	Si orienta iniziando a collocarsi nel tempo e nello spazio
Accetta semplici regole	Sa riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo (a casa, a scuola, con i compagni)	Sviluppa il senso di appartenenza ad una comunità (famiglia, scuola, gruppo)	Comprende la necessità di stabilire e rispettare regole condivise all'interno di un gruppo (famiglia, scuola, gruppo)	È consapevole di far parte di una comunità dotata di regole condivise	Matura la consapevolezza di avere diritti e doveri per una convivenza civile
Conosce i colori della bandiera italiana	Conosce i colori della bandiera italiana e ascoltare l'Inno Nazionale	Conosce il simbolo della bandiera italiana attraverso varie attività grafico-pittoriche	Riconosce il simbolo della bandiera italiana e l'esecuzione musicale dell'Inno Nazionale	Effettua una rielaborazione grafico-pittorica-manipolativa e musicale dei contenuti appresi	Conosce i simboli identitari della propria Nazione

[Indice](#)

[Contenuti](#)

Immagini, Suoni e Colori					
3 ANNI		4 ANNI		5 ANNI	
Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI
Manipola materiali di vario tipo	Usa liberamente colori e tecniche pittoriche	Acquisisce padronanza nell'uso di tecniche espressive diverse	Utilizza creativamente linguaggi non verbali	Esprime e comunica emozioni attraverso attività grafico-pittoriche	Racconta esperienze, vissuto, storie utilizzando con padronanza il linguaggio grafico-pittorico-manipolativo
Familiarizza con i colori	Conosce i colori primari	Conosce i colori primari e familiarizza con i colori secondari	Conosce i colori primari e secondari	Si esprime attraverso il disegno e sa descrivere l'elaborato	Si esprime attraverso il disegno in maniera completa e dettagliata
Conosce la realtà sonora	Scopre, riconosce e riproduce suoni e rumori	Utilizza il corpo e la voce per imitare, riproduce e imita suoni	Utilizza il corpo, la voce, oggetti, semplici strumenti per imitare e riproduce suoni, rumori, melodie	Produce e riproduce ritmi musicali utilizzando il corpo, la voce, gli oggetti	Sa accompagnare con il ritmo semplici brani musicali

[Indice](#)

[Contenuti](#)

Il Corpo e il Movimento					
3 ANNI		4 ANNI		5 ANNI	
Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI	Obiettivi formativi INTERMEDI	Obiettivi formativi FINALI
Conosce le principali parti del corpo	Riconosce le principali parti del corpo	Conosce le parti del corpo	Riconosce le parti del corpo e le loro principali funzioni	Riconosce le parti del corpo, coglie le differenze, si rappresenta graficamente	Conosce il corpo e il funzionamento dei principali organi interni e degli organi di senso
Acquisisce schemi motori di base	Potenzia schemi motori di base	Consolida schemi motori di base e motricità fine	Potenzia la motricità fine e globale	Acquisisce un buon livello di motricità fine e globale	Controlla l'esecuzione del gesto
Si muove nell'ambiente evitando ostacoli	Si muove con sicurezza nello spazio e nel gioco	Esegue andature, percorsi e giochi motori	Esegue movimenti e andature in maniera coordinata	Controlla i segmenti corporei durante l'esecuzione di giochi, percorsi, andature	Sa coordinare in giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole

[Indice](#)

[Contenuti](#)

Scuola Primaria

CLASSE I

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto/ parlato Prende la parola negli scambi comunicativi</p> <p>Lettura Prevede il contenuto di un testo semplice in base ad alcuni elementi come il titolo e le immagini.</p> <p>Scrittura Acquisisce consapevolezza meta fonologica nell'associazione fonema - grafema.</p>	<p>Ascolto/ parlato Ascolta, comprende e dà semplici informazioni su giochi o attività</p> <p>Lettura Legge e comprende brevi testi mostrando di saperne cogliere il senso globale</p> <p>Scrittura Acquisisce le capacità manuali, percettive e cognitive necessarie per l'apprendimento della scrittura.</p>
INGLESE	<p>Ascolto Comprende vocaboli con il supporto di immagini</p> <p>Parlato Utilizza espressioni semplici di saluto</p>	<p>Ascolto Comprende semplici comandi, che richiedono una risposta in forma di comunicazione non verbale.</p> <p>Parlato Nomina oggetti di uso comune</p>
STORIA	<p>Organizzazione delle informazioni Si avvicina al lessico specifico del tempo</p> <p>Uso delle fonti Riconosce elementi significativi del passato del proprio ambiente di vita.</p>	<p>Uso delle fonti Individua le tracce e le usa come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato. Si orienta nel tempo e nello spazio partendo dall'esperienza personale.</p>
GEOGRAFIA	<p>Relazioni spaziali Riconosce elementi costitutivi di uno spazio in situazione di gioco.</p> <p>Percorsi e mappe Segue un semplice percorso</p>	<p>Relazioni spaziali Riconosce la posizione degli elementi e la propria e sa usare indicatori topologici (vicino, lontano, avanti, dietro)</p> <p>Percorsi e mappe Esegue un semplice percorso strutturato</p>
MATEMATICA	<p>Numeri Conta oggetti ed eventi in senso progressivo e regressivo</p>	<p>Numeri Esegue semplici operazioni con i numeri naturali</p>

	Riconosce i numeri naturali Spazio e figure Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno	Spazio e figure Riconosce e denomina figure geometriche piane Classifica numeri, figure e oggetti.
SCIENZE	Oggetti, materiali e trasformazioni Classifica oggetti e materiali in base ad una caratteristica comune percepita con uno o più organi di senso.	L'uomo i viventi e l'ambiente Riconosce le caratteristiche salienti degli animali e dei vegetali.
MUSICA	Esplora e riconosce suoni e rumori dell'ambiente e degli strumenti anche in riferimento alla fonte sonora e alla modalità di produzione.	Ascolta filastrocche in rima e semplici canzoncine mostrando di saperne cogliere la musicalità e il ritmo attraverso gesti e movimenti
ARTE E IMMAGINE	Esprimersi e comunicare Elabora produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni, rappresentare e comunicare la realtà percepita. Osservare e leggere le immagini Riconosce, nella realtà e nella rappresentazione, relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori).	Esprimersi e comunicare Realizza prodotti originali con materiali diversi.
ED. FISICA	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordina e utilizza diversi schemi motori. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Utilizza e ripone correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare ecc.). Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Utilizza e ripone correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza
TECNOLOGIA	Vedere e osservare Osserva oggetti e individua le differenze per forma, materiale e funzione collocandoli nel loro contesto di uso.	Intervenire e trasformare Comprende ed esegue semplici istruzioni nella realizzazione di oggetti descrivendo la sequenza delle operazioni
ED. CIVICA	COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Conosce gli elementi simbolici identitari della nazione italiana Conosce le regole di convivenza civile, sviluppa la capacità di ascolto e rispetta le opinioni altrui.	COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Rispetta le regole condivise alla base della convivenza nelle diverse situazioni sociali continuando ad esercitare l'abitudine all'ascolto. Conosce diritti e doveri a partire dal proprio contesto familiare

CLASSE II

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto/ parlato Comprende ed espone informazioni, esperienze estrapolate da testi o scambi comunicativi</p> <p>Lettura Legge e comprende semplici e brevi testi</p> <p>Scrittura Scrive brevi testi rispettando le principali convenzioni ortografiche</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Amplia il proprio lessico</p>	<p>Ascolto/ parlato Ascolta e comprende informazioni e testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale. Negli scambi comunicativi, rispetta i turni di parola e interviene con contributi personali</p> <p>Lettura Legge semplici e brevi testi letterari, sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.</p> <p>Scrittura Scrive brevi testi rispettando le principali convenzioni ortografiche</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Comprende il significato di parole non note basandosi sul contesto. Amplia il proprio lessico</p>
INGLESE	<p>Ascolto Comprende vocaboli riferiti a oggetti, luoghi, persone e situazioni note.</p> <p>Parlato Produce semplici frasi riferite a situazioni note</p> <p>Lettura Comprende parole già note oralmente accompagnate da supporti visivi o sonori</p> <p>Scrittura È in grado di riprodurre correttamente parole e semplici frasi.</p>	<p>Ascolto Comprende semplici espressioni legate alla routine scolastica.</p> <p>Parlato Produce frasi significative riferite ad oggetti e a situazioni note.</p> <p>Lettura Comprende parole accompagnate da supporti visivi o sonori.</p> <p>Scrittura È in grado di scrivere semplici frasi di uso quotidiano.</p>
STORIA	<p>Uso delle fonti Ricostruisce la storia di persone e oggetti utilizzando racconti orali.</p> <p>Organizzazione delle informazioni</p>	<p>Strumenti concettuali Conosce la ciclicità dei fenomeni regolari (di/notte, settimana, mese, stagione).</p>

	È In grado di collocare sulla linea del tempo le esperienze vissute.	Coglie i mutamenti dell'ambiente di vita e delle abitudini causate dal variare delle stagioni.
GEOGRAFIA	Spazi Riconosce gli elementi costitutivi di uno spazio (confine, elementi mobili e fissi...) Percorsi e Mappe Sa ideare e realizzare un percorso.	Spazi Sa muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento. Percorsi e Mappe Riconosce la funzione di uno spazio. Legge e completa un percorso all'interno di un reticolo.
MATEMATICA	Numeri Riconosce i numeri naturali, contare in senso progressivo e regressivo ed eseguire con essi semplici operazioni Analizza e risolve semplici situazioni problematiche Spazio e figure Riconosce, denomina e descrive figure geometriche piane. Relazioni, dati e previsioni Legge e rappresenta relazioni e dati in tabella 2022/202	Numeri Esegue mentalmente e per iscritto le quattro operazioni con i numeri naturali Analizza e risolve situazioni problematiche Spazio e figure Comunica la posizione di oggetti nello spazio fisico rispetto a sé e ad altri Relazioni, dati e previsioni Legge e rappresenta relazioni e dati in tabella 2021/2022 Misura grandezze utilizzando unità arbitrarie e strumenti convenzionali (orologio, calendario.)
SCIENZE	L'uomo i viventi e l'ambiente Riconosce, descrive, classifica organismi vegetali	L'uomo i viventi e l'ambiente Ordina e classifica gli animali e i vegetali in base alle loro caratteristiche. Oggetti, materiali e trasformazioni Individua e classifica materiali in base alle loro proprietà.
MUSICA	Utilizza i gesti, il corpo e la voce per esplorare e improvvisare suoni e articolazioni ritmiche.	Utilizza la voce in modo consapevole, collegandola al ritmo e alla gestualità.
ARTE E IMMAGINE	Osservare e leggere le immagini Riconosce gli elementi della differenziazione dei linguaggi visivi (segno, linea, colore, forma e spazio). Individua nella scala cromatica coppie di colori complementari, orientandosi nello spazio grafico.	Comprendere e apprezzare le opere d'arte Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma del linguaggio e della tecnica dell'artista.
ED. FISICA	Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie.	Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo

	<p>Partecipa alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <p>Dispone, utilizza e ripone correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.</p>	<p>organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.</p> <p>Partecipa alle varie forme di gioco, collaborando con gli altri</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <p>Dispone, utilizza e ripone correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria e l'altrui sicurezza.</p>
TECNOLOGIA	<p>Vedere e osservare</p> <p>Comprende e decodifica informazioni per eseguire procedure</p> <p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni 2022/2023</p>	<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Pianifica la fabbricazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 2021/2022</p>
ED. CIVICA	<p>COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <p>Conosce gli elementi simbolici identitari della nazione italiana</p> <p>Riconosce e mette in pratica le regole di convivenza civile nel rispetto dell'io e dell'altro.</p> <p>SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio</p> <p>Sviluppa sensibilità verso l'ambiente assumendo comportamenti responsabili.</p>	<p>COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p> <p>Conosce gli elementi simbolici identitari della nazione italiana</p> <p>Riconosce e mette in pratica le regole di convivenza civile nel rispetto dell'io e dell'altro.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Conosce e rispetta le regole fondamentali nell'ambiente digitale</p>

[Indice](#)

[Contenuti](#)

CLASSE III

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto/ parlato Ascolta testi narrativi mostrando di saperne cogliere il senso globale e li riepone in modo comprensibile a chi ascolta.</p> <p>Lettura Legge testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali e le loro relazioni. Comprende testi di tipo diverso, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.</p> <p>Scrittura Scrive sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia. Comunica con frasi semplici e compiute, strutturate in brevi testi che rispettino le convenzioni ortografiche e di interpunzione.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Effettua semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi, per ampliare il lessico d'uso.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Presta attenzione alla grafia delle parole nei testi e applica le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.</p>	<p>Ascolto/ parlato Ricostruisce verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti Racconta storie personali e/o fantastiche rispettando l'ordine cronologico.</p> <p>Lettura Legge testi narrativi, descrittivi e poetici, sia realistici sia fantastici, distinguendo l'invenzione letteraria dalla realtà</p> <p>Scrittura Scrive semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Amplia il patrimonio lessicale attraverso attività di interazione orale e di lettura e usa in modo appropriato le parole man mano apprese.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua Riconosce se una frase è completa, costituita cioè dagli elementi essenziali (soggetto, verbo e complementi necessari). Confronta testi per coglierne alcune caratteristiche specifiche.</p>
INGLESE	<p>Ascolto Comprende istruzioni pronunciate chiaramente</p> <p>Parlato Produce frasi significative riferite a luoghi a persone e a situazioni note.</p> <p>Lettura Legge e comprende cartoline e biglietti accompagnati da supporti visivi o sonori</p> <p>Scrittura</p>	<p>Ascolto Comprende espressioni e frasi relativi a se stesso, ai compagni e alla famiglia.</p> <p>Parlato Sa interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.</p> <p>Lettura</p>

	<p>Scrive semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe</p>	<p>Legge e comprende brevi messaggi cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale.</p> <p>Scrittura Scrive semplici frasi attinenti a interessi personali e del gruppo.</p>
STORIA	<p>Uso delle fonti Distingue alcuni tipi di fonte storica (orale, scritta, visiva, materiale).</p> <p>Strumenti concettuali Individua causa ed effetto, successione e contemporaneità di fatti e situazioni</p>	<p>Organizzazione delle informazioni Osserva e confronta oggetti e persone di oggi con quelli del passato. Organizza le conoscenze apprese in semplici schemi temporali e sulla linea del tempo</p>
GEOGRAFIA	<p>Paesaggio Individua e descrive gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi Coglie collegamenti tra aspetti del paesaggio.</p> <p>Linguaggio della geografica Legge e realizza percorsi utilizzando gli indicatori topologici.</p>	<p>Paesaggio Ricava informazioni osservando il paesaggio.</p> <p>Regione e sistema territoriale Individua comportamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente.</p> <p>Linguaggio della geografica Riconosce la simbologia dei principali segni cartografici in mappe e carte geografiche.</p>
MATEMATICA	<p>Numeri Legge, scrive, confronta e ordina i numeri naturali ed esegue le quattro operazioni Risolve situazioni problematiche con le quattro operazioni</p> <p>Spazio e figure Riconosce, denomina e descrive figure geometriche</p> <p>Relazioni, dati e previsioni Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle</p>	<p>Numeri Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Esegue le quattro operazioni con gli algoritmi scritti usuali.</p> <p>Risolve problemi illustrando la procedura scelta per la soluzione</p> <p>Spazio e figure Disegna figure geometriche e costruisce modelli materiali anche nello spazio</p> <p>Relazioni, dati e previsioni Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle</p>
SCIENZE	Osservare e sperimentare sul campo	L'uomo i viventi e l'ambiente

	Osserva, analizza, sperimenta e descrive semplici fenomeni della vita quotidiana.	Osserva e interpreta le trasformazioni ambientali naturali e quelle ad opera dell'uomo
MUSICA	Esegue collettivamente ed individualmente brani vocali curandone l'intonazione e l'espressione. Apprezza e ascolta brani musicali noti	Utilizza strumenti musicali per produrre semplici sequenze sonore Apprezza e ascolta brani musicali
ARTE E IMMAGINE	Esprimersi e comunicare Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafico-pittorici. Esprime liberamente creatività, sentimenti ed emozioni per mezzo di produzioni personali	Osservare e leggere le immagini Individua in un'opera d'arte gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprendere il messaggio e la funzione. Individua nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodifica i diversi significati
ED. FISICA	Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Elabora ed esegue semplici sequenze di movimento o semplici coreografie Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Partecipa attivamente alle varie forme di gioco rispettando le regole e collaborando con gli altri.	Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Utilizza in forma originale e creativa modalità espressive e corporee attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Partecipa attivamente alle varie forme di gioco rispettando le regole e collaborando con gli altri
TECNOLOGIA	Vedere e osservare Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	Prevedere e immaginare Riconosce i difetti di un oggetto e immagina possibili miglioramenti.
ED. CIVICA	COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Partecipa attivamente alla costruzione di interazioni sociali positive in diversi contesti. SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio Comprende l'importanza di una sana alimentazione ai fini del mantenimento della propria salute.	COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Partecipa attivamente alla costruzione di interazioni sociali positive in diversi contesti SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio Comprende l'importanza di una sana alimentazione ai fini del mantenimento della propria salute

CLASSE IV

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto/ parlato - Formula domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.</p> <p>Lettura Utilizza le informazioni del titolo, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.</p> <p>Scrittura Scrive testi di vario genere elaborando schemi per l'esecuzione dell'attività</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Conosce i principali meccanismi di formazione delle parole e comprende le principali relazioni di significato.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Comprende e utilizza in modo appropriato il lessico di base</p>	<p>Ascolto/ parlato Racconta esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.</p> <p>Lettura Impiega tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce, finalizzate alla comprensione autonoma di testi. Legge semplici testi di divulgazione per ricavarne informazioni utili ad ampliare conoscenze su temi noti.</p> <p>Scrittura Rielabora testi e ne redige di nuovi esprimendo per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo.</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Comprende che le parole hanno accezioni diverse e individua l'accezione specifica di una parola nel testo.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua Riconosce in una frase o in un testo le parti del discorso, le categorie lessicali, i principali tratti grammaticali e le convenzioni ortografiche Rivede la propria produzione scritta e correggere eventuali errori.</p>
INGLESE	<p>Ascolto Ascolta e comprende brevi dialoghi, espressioni e frasi di uso quotidiano.</p> <p>Parlato Descrive oggetti familiari, luoghi e persone, utilizzando parole già note.</p> <p>Lettura</p>	<p>Ascolto Ascolta e comprende espressioni e frasi di uso quotidiano riferite al vissuto personale</p> <p>Parlato Descrive luoghi e persone utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.</p> <p>Lettura</p>

	<p>Legge e comprende brevi messaggi riferiti a situazioni note: descrizione di oggetti e persone</p> <p>Scrittura Scrive semplici messaggi per salutare, ringraziare qualcuno, descrivere oggetti.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e sa coglierne i rapporti di significato.</p>	<p>Legge e comprende brevi messaggi che riguardano la descrizione di oggetti e persone.</p> <p>Scrittura Scrive semplici messaggi afferenti alla sfera personale</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e sa coglierne i rapporti di significato.</p>
STORIA	<p>Uso delle fonti Legge le fonti storiche per ricavarne informazioni.</p> <p>Organizzazione delle informazioni Organizza le informazioni relative ad una civiltà con mappe e disegni.</p>	<p>Strumenti concettuali Individua gli aspetti principali che caratterizzano una civiltà.</p> <p>Organizzazione delle informazioni Confronta i quadri storici delle civiltà affrontate</p> <p>Produzione scritta e orale Esprime i concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.</p>
GEOGRAFIA	<p>Paesaggio Individua le caratteristiche di un territorio osservando la collocazione geografica.</p> <p>Linguaggio della geo-graficista Legge una carta geografica o una mappa.</p>	<p>Paesaggio Riconosce le trasformazioni del territorio cogliendo la differenza tra elementi naturali e interventi operati dall'uomo.</p> <p>Linguaggio della geo-graficista Analizza i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte e grafici.</p>
MATEMATICA	<p>Numeri Legge, scrive, confronta e ordina i numeri naturali ed esegue le quattro operazioni Risolve situazioni problematiche con le quattro operazioni</p> <p>Spazio e figure Riconosce, denomina e descrive figure geometriche</p> <p>Relazioni, dati e previsioni Legge e rappresenta relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>Numeri Opera con i numeri decimali e con le frazioni Esegue le quattro operazioni utilizzando tecniche di calcolo diverse</p> <p>Spazio e figure Determina il perimetro di una figura utilizzando le più comuni formule o altri procedimenti logici</p> <p>Relazioni, dati e previsioni Conosce e utilizza le principali unità di misura per effettuare stime e misure.</p>
SCIENZE	Osservare e sperimentare sul campo	L'uomo i viventi e l'ambiente

	<p>Esplora i fenomeni osservati con un approccio scientifico, descrivendo lo svolgersi dei fatti, formulando domande anche in conformità ad ipotesi personali.</p> <p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p>Osserva e interpreta le trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali.</p>	<p>Ha cura della propria salute anche dal punto di vista alimentare e motorio.</p> <p>Elabora i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.</p>
MUSICA	<p>Utilizza strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole ampliando le proprie capacità di invenzione e improvvisazione</p>	<p>Rappresenta gli elementi basilari di brani musicali ed eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.</p>
ARTE E IMMAGINE	<p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Trasforma immagini ricercando soluzioni figurative originali. 2022/2023</p> <p>Esprime liberamente creatività, sentimenti ed emozioni per mezzo di produzioni personali.</p>	<p>Osserva e legge le immagini</p> <p>Guarda e osserva con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>Riconosce e apprezza nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale, urbanistico e i principali monumenti storico artistici</p>
ED. FISICA	<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.</p> <p>Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 2022/2023</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <p>Adotta comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni</p>	<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Conosce e applica correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.</p> <p>Partecipa attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri. 2022/2023</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <p>Sa adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni</p>
TECNOLOGIA	<p>Intervenire e trasformare</p> <p>Programma semplici algoritmi utilizzando il linguaggio informatico.</p>	<p>Intervenire e trasformare</p> <p>Applica il pensiero computazionale alla risoluzione di problemi in tutti gli ambiti di contesto.</p>
ED. CIVICA	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p>	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà</p>

	<p>Conosce i simboli dell'identità comunale, regionale, nazionale</p> <p>Conosce i concetti di libertà responsabile e identità</p> <p>Cittadinanza digitale</p> <p>Conosce rischi e potenzialità delle nuove tecnologie.</p>	<p>Conosce gli elementi identitari come elemento costitutivo di un popolo: lingua, Musiche, canti e folklore</p> <p>Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio</p> <p>Matura comportamenti consapevoli di interesse e cura dei beni comuni</p> <p>Cittadinanza digitale</p> <p>Conosce rischi e potenzialità delle nuove tecnologie.</p>
--	---	--

[Indice](#)

[Contenuti](#)

CLASSE V

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto e parlato Interagisce in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. Coglie in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprime la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.</p> <p>Lettura Legge testi di vario genere e formula su di essi giudizi personali</p> <p>Scrittura Produce testi scritti su esperienze personali o vissute da altri rispettando le regole morfo-sintattiche</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Comprende, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Conosce le fondamentali convenzioni ortografiche e si serve di questa conoscenza per rivedere la propria produzione scritta e corregge eventuali errori.</p>	<p>Ascolto e parlato Comprende il tema e le informazioni di un'esposizione; comprende lo scopo e l'argomento di messaggi anche trasmessi dai media. Coglie in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprime la propria opinione su un argomento in modo chiaro e pertinente.</p> <p>Lettura Legge testi letterari narrativi, in lingua italiana contemporanea, e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore ed esprimendo un motivato parere personale</p> <p>Scrittura Raccoglie le idee e le organizza per punti e scrive testi per raccontare il proprio vissuto e per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio (anche in forma collettiva).</p> <p>Acquisizione ed espansione del lessico Arricchisce il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Riconosce in una frase e in un testo le parti del discorso e le categorie lessicali.</p>
INGLESE	<p>Ascolto Ascolta e comprende il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.</p> <p>Parlato</p>	<p>Ascolto Ascolta e comprende brevi, anche multimediali, identificando parole chiave e il senso generale.</p> <p>Parlato</p>

	<p>Riferisce semplici informazioni afferenti alla sfera personale.</p> <p>Letture Legge e comprende semplici testi cogliendone il significato globale</p> <p>Scrittura Scrive in forma comprensibile messaggi semplici afferenti alla sfera personale.</p> <p>Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua. Osserva parole ed espressioni nei contesti d'uso e sa coglierne i rapporti di significato.</p>	<p>Interagisce in modo comprensibile con un compagno o un adulto, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione</p> <p>Legge e comprende semplici testi identificando parole e frasi familiari.</p> <p>Scrive in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per chiedere o dare notizie</p> <p>Osserva la struttura delle frasi e mette in relazione costrutti e intenzioni comunicative.</p> <p>Riconosce quanto imparato e quanto deve ancora imparare.</p>
STORIA	<p>Uso delle fonti Produce informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico</p> <p>Organizzazione delle informazioni Legge carte storico-geografiche relative alle civiltà studiate</p>	<p>Produzione scritta e orale Espone fatti ed eventi rispettando l'ordine temporale e usando il linguaggio della disciplina</p> <p>Confronta aspetti caratterizzanti le diverse società studiate anche in rapporto al presente.</p>
GEOGRAFIA	<p>Paesaggio Individua i caratteri che connotano i paesaggi italiani, riscontrando analogie e differenze con i principali paesaggi europei e gli altri continenti</p> <p>Conosce i principali territori italiani ed europei.</p> <p>Regione e sistema territoriale Riconosce e descrive gli interventi dell'uomo sull'ambiente.</p>	<p>Linguaggio della geo-graficista Riconosce il concetto di regione geografica e localizza sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.</p> <p>Orientamento Localizza i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.</p> <p>Regione e sistema territoriale Individua problemi relativi alla salvaguardia e alla valorizzazione del proprio territorio.</p>
MATEMATICA	<p>Numeri Esegue le quattro operazioni con diversi oggetti matematici, applicando il calcolo mentale e/o scritto</p> <p>Risolve problemi in vari ambiti di contesto mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo che sui risultati</p>	<p>Numeri Utilizza i numeri decimali, le frazioni e le percentuali per descrivere situazioni quotidiane.</p> <p>Esegue le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice, a seconda delle situazioni</p> <p>Spazio e figure</p>

		<p>Descrive, denomina, classifica e riproduce figure geometriche determinando l'area e utilizzando le più comuni formule</p> <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <p>Classifica, mette in relazione, raccoglie dati in situazioni concrete e li rappresenta graficamente</p>
SCIENZE	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p>Riconosce e descrive il funzionamento del proprio corpo, di organi e apparati.</p> <p>Prosegue l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>	<p>L'uomo i viventi e l'ambiente</p> <p>Riconosce e descrive il funzionamento del proprio corpo, di organi e apparati.</p> <p>Prosegue l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.</p>
MUSICA	<p>Ascolta e descrive le emozioni suscitate dall'ascolto di alcuni brani musicali di diverso genere.</p>	<p>Riconosce gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale all'interno di brani di vario genere e provenienza.</p>
ARTE E IMMAGINE	<p>Esprimersi e comunicare</p> <p>Sperimenta strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici e multimediali.</p> <p>Introduce nelle produzioni creative elementi stilistici che osserva nelle opere d'arte.</p>	<p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte</p> <p>Individua nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative decodificando i diversi significati.</p> <p>Familiarizza con alcune opere d'arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.</p>
ED. FISICA	<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Rispetta le regole nella competizione sportiva; accetta la sconfitta con equilibrio e vive la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <p>Adotta comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni.</p>	<p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</p> <p>Riconosce le regole nella competizione sportiva; accetta la sconfitta con equilibrio e vive la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</p> <p>Adotta comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni anche rispetto a possibili situazioni di pericolo.</p>
TECNOLOGIA	<p>Intervenire e trasformare</p> <p>Applica il pensiero computazionale alla risoluzione di problemi, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di risoluzione.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione, facendone un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>	<p>Intervenire e trasformare</p> <p>Applica il pensiero computazionale alla risoluzione di problemi in diversi ambiti di contenuto, descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di risoluzione diverse dalla propria in attività di tipo concreto o programmazione (coding).</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione, facendone un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>

<p>ED. CIVICA</p>	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Conosce i simboli dell'identità europea Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio Conosce i concetti fondamentali per uno sviluppo umano ecosostenibile. Cittadinanza digitale Usa in maniera consapevole le nuove tecnologie valutandone i rischi e sfruttandone le potenzialità.</p>	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà È consapevole della propria identità personale per operare scelte autonome e indipendenti Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio Conosce i concetti fondamentali per uno sviluppo umano ecosostenibile Cittadinanza digitale Usa in maniera consapevole le nuove tecnologie valutandone i rischi e sfruttandone le potenzialità</p>
-------------------	---	---

[Indice](#)

[Contenuti](#)

Scuola Secondaria di Primo Grado

CLASSE I

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto e Parlato Ascolta e comprende lo scopo e il senso globale di un messaggio anche trasmesso dai media. Si esprime in modo semplice e chiaro su temi affrontati in classe. Interviene in una discussione rispettando tempi e turni di parola.</p> <p>Lettura Legge vari tipi di testo, rispettando la punteggiatura, curando l'intonazione e l'espressione. Legge testi narrativo/letterari per argomentare Legge e comprende il significato globale di un testo, individuando la trama, i personaggi, l'ambiente e l'intenzione comunicativa dell'autore, esprimendo parere personale.</p> <p>Scrittura Scrive testi utilizzando le regole morfosintattiche Utilizza il lessico specifico</p> <p>Elementi di grammatica e riflessione sull'uso della lingua Riconosce in un semplice testo le parti del discorso</p>	<p>Ascolto e Parlato Riferisce quanto letto o ascoltato in modo chiaro e con linguaggio appropriato</p> <p>Lettura Legge e comprende i fatti e le azioni dei personaggi Riferisce quanto letto ed espone idee legate alla propria esperienza anche scolastica</p> <p>Scrittura Scrive contenuti chiari e coerenti esprimendo parere personale</p> <p>Elementi di grammatica e riflessione sull'uso della lingua Riconosce in un semplice testo le parti del discorso Riconosce e utilizza le principali parti degli elementi morfologici in frasi semplici</p>
INGLESE	<p>Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio. Produce semplici messaggi orali. Interagisce in uno scambio dialogico e diretto.</p> <p>Lettura</p>	<p>Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio e/o informazioni specifiche Produce semplici messaggi orali con pronuncia e intonazione corretta</p>

	<p>Legge ed individua il significato globale di semplici testi di uso quotidiano.</p> <p>Scrittura Scrive semplici testi utilizzando strutture, funzioni e lessico noti.</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e differenze nelle forme linguistiche Confronta parole e strutture relative alla lingua madre.</p>	<p>Interagisce in uno scambio dialogico comprendendone i punti chiave</p> <p>Letture Legge e individua il significato globale e/o informazioni specifiche di semplici testi di uso quotidiano</p> <p>Scrittura Scrive semplici testi utilizzando strutture, funzioni e lessico e noti</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici analogie o differenze legati a lingue diverse Confronta parole e strutture relative alla lingua madre</p>
FRANCESE	<p>Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio. Produce semplici messaggi orali Interagisce in uno scambio dialogico e diretto.</p> <p>Letture Legge ed individua il significato globale di semplici testi di uso quotidiano.</p> <p>Scrittura Scrive semplici testi utilizzando strutture, funzioni e lessico noti.</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e differenze nelle forme linguistiche</p>	<p>Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio e/o informazioni specifiche Produce semplici messaggi orali con pronuncia e intonazione corretta Interagisce in uno scambio dialogico comprendendone i punti chiave</p> <p>Letture Legge e individua il significato globale e/o informazioni specifiche di semplici testi di uso quotidiano e familiare</p> <p>Scrittura Scrive semplici testi utilizzando strutture, funzioni e lessico noti</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e confronta parole e strutture relative alla lingua madre</p>
STORIA	<p>Uso delle fonti Usa il manuale di storia per individuare informazioni principali.</p> <p>Strumenti concettuali Colloca fatti ed eventi nel tempo e nello spazio.</p> <p>Organizzazione delle informazioni</p>	<p>Uso delle fonti Seleziona e organizza le informazioni apprese con mappe e risorse digitali</p> <p>Strumenti concettuali Utilizza il linguaggio specifico della disciplina</p> <p>Organizzazione delle informazioni</p>

	Seleziona e organizza le informazioni apprese con scalette, schemi e mappe concettuali.	Comprende gli aspetti più significativi dei processi storici italiani.
GEOGRAFIA	<p>Orientamento Si orienta sulle carte in base ai punti cardinali e nelle realtà territoriali vicine e lontane.</p> <p>Linguaggio della geograficità Legge vari tipi di carte geografiche utilizzando la simbologia.</p> <p>Regione e sistema territoriali Ha consapevolezza dei problemi legati alla tutela e alla valorizzazione del proprio territorio e dell'ambiente circostante.</p>	<p>Orientamento Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi italiani</p> <p>Regione e sistema territoriali Consolida il concetto di regione geografica (fisica e politica) applicandolo all'Italia</p>
MATEMATICA	<p>Numeri Esegue operazioni, ordinamenti e confronti con numeri naturali, utilizzandone le relative proprietà. Risolve espressioni con numeri naturali. Legge e interpreta rappresentazioni grafiche.</p> <p>Spazio e figure Riproduce figure e disegni geometrici. Opera con segmenti e angoli.</p>	<p>Numeri Individua multipli e divisori di un numero. Calcola MCD e mcm con il metodo della scomposizione in fattori primi. Esegue operazioni, ordinamenti e confronti con numeri naturali, utilizzando le relative proprietà.</p> <p>Spazio e figure Conosce definizioni e proprietà (angoli, assi di simmetria, diagonali...) delle principali figure piane (triangoli, quadrilateri...) e risolve problemi utilizzando le loro proprietà.</p>
SCIENZE	<p>Fisica e chimica Utilizza concetti fisici di: volume, peso, temperatura, calore, pressione in varie situazioni di esperienze. Conosce concetti e proprietà relativi ad acqua, aria, suolo.</p>	<p>Fisica e chimica Conosce concetti e proprietà relativi al suolo. Conosce e sa illustrare strutture e funzioni di cellule animali e vegetali. Conosce la classificazione degli esseri viventi. Riconosce strutture e funzionamenti delle diverse specie di viventi.</p>
MUSICA	Ascolta e discrimina le caratteristiche del suono. Riconosce la notazione e i segni musicali.	Esegue in gruppo semplici melodie, con la voce, con gli strumenti ritmici e melodici

	Sa eseguire individualmente semplici misure ritmiche, strumentali e vocali.	Ascolta semplici brani musicali tratti dal repertorio (classico, moderno e etnico) Improvvisa semplici misure ritmiche.
ARTE E IMMAGINE	<p>Esprimersi e comunicare Rappresenta attraverso idee e progetti quanto è emerso dall'osservazione dal vero o dalle esperienze-esercitazioni dei codici: punto, linea superficie e colore. Usa correttamente gli strumenti e i materiali inerenti ad alcune tecniche, applicandole in modo corretto ai messaggi visivi.</p> <p>Osservare e leggere immagini Osserva la realtà per superare lo stereotipo. Comprendere e apprezzare le opere d'arte Legge e descrive un'opera d'arte in relazione al periodo storico.</p>	<p>Esprimersi e comunicare Rappresenta con impegno e continuità quanto è emerso dall'osservazione dal vero e dalle esperienze-esercitazione dei codici: punto, linea, superficie e colore. Usa correttamente gli strumenti e i materiali inerenti ad alcune tecniche, applicandole in modo corretto ai messaggi visivi</p> <p>Osservare e leggere immagini Osserva la realtà per superare lo stereotipo. Comprendere e apprezzare le opere d'arte Legge ed osserva un'opera d'arte in relazione al periodo storico.</p>
ED. FISICA	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordina e utilizza diversi schemi motori di base combinati tra loro in forma successiva e simultanea</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Riconosce e riproduce sequenze ritmiche con il corpo e con gli attrezzi</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay Conosce e applica il regolamento tecnico dei giochi sportivi</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Assume comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordina e utilizza diversi schemi motori di base combinati tra loro in forma successiva e simultanea</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Riconosce e riproduce sequenze ritmiche con il corpo e con gli attrezzi</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay Conosce le regole dei giochi sportivi praticati</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Assume comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.</p>
TECNOLOGIA	<p>Vedere, osservare e sperimentare Effettua prove e semplici indagini sulle proprietà dei vari materiali.</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche utilizzando elementi del disegno tecnico.</p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare Produce, in disegno tecnico, semplici figure geometriche bidimensionali</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare Risolve semplici problemi attraverso modelli e metodi</p>

	<p>Intervenire, trasformare e produrre Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti comprendendo l'importanza del riuso e del riciclo.</p>	
ED. CIVICA	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Riconosce l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese a livello territoriale e nazionale per rispondere ai propri doveri di cittadino. Riconosce il significato delle parole diritto e dovere applicandoli al vissuto scolastico in modo che ognuno contribuisca alla crescita della propria comunità.</p> <p>Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza del patrimonio e del territorio Riconosce che lo sviluppo sostenibile è condizione necessaria per la salvaguardia dell'ambiente</p> <p>Cittadinanza digitale Riconosce e sfrutta le funzioni dei motori di ricerca nel rispetto delle regole e della privacy.</p>	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Riconosce l'organizzazione costituzionale ed amministrativa del nostro Paese a livello territoriale e nazionale per rispondere ai propri doveri di cittadino Riconosce il significato delle parole diritto e dovere applicandoli al vissuto scolastico in modo che ognuno contribuisca alla crescita della propria comunità.</p> <p>Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza del patrimonio e del territorio Riconosce che lo sviluppo sostenibile è condizione necessaria per la salvaguardia dell'ambiente</p> <p>Cittadinanza digitale Riconosce e sfrutta le funzioni dei motori di ricerca nel rispetto delle regole e della privacy.</p>

[Indice](#)

[Contenuti](#)

CLASSE II

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto e parlato Ascolta e comprende il senso globale di un messaggio e distingue le informazioni principali dalle secondarie Interviene in una discussione in modo pertinente con contributi personali. Si esprime con un linguaggio adeguato all'ascoltatore e al contesto</p> <p>Lettura Legge e riconosce lo scopo principale delle diverse tipologie di testi letti Legge testi narrativo-letterari per argomentare Legge e individua il messaggio dell'autore comprendendo l'intenzione comunicativa</p> <p>Scrittura Scrive testi coerenti di diverso tipo in forma corretta apportando riflessioni personali Usa il lessico adeguato ai diversi contesti</p> <p>Elementi di grammatica e riflessione sull'uso della lingua Individua i rapporti logici tra gli elementi di una frase</p>	<p>Ascolto e parlato Si esprime con un linguaggio adeguato all'ascoltatore e al contesto.</p> <p>Lettura Riferisce quanto letto ed espone con chiarezza e linguaggio appropriato. Legge e memorizza testi poetici</p> <p>Scrittura Adotta tecniche e strategie adeguate a espandere un testo. Produce testi scritti a seconda degli scopi e dei destinatari.</p> <p>Elementi di grammatica e riflessione sull'uso della lingua Individua i rapporti logici tra gli elementi della frase semplice. Arricchisce il lessico (sinonimi, contrari, significati).</p>
INGLESE	<p>Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio e individua le informazioni dettagliate Riferisce sue esperienze personali con pronuncia e intonazione adeguate Interagisce in scambi dialogici esponendo le proprie idee.</p> <p>Lettura Legge ed individua informazioni dettagliate e/o il significato globale di semplici testi di uso quotidiano</p> <p>Scrittura Scrive brevi testi utilizzando strutture, funzioni e lessico noti</p> <p>Riflessione sulla lingua</p>	<p>Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio. Produce semplici messaggi orali. Interagisce in uno scambio dialogico e diretto.</p> <p>Lettura Legge ed individua il significato globale di semplici testi di uso quotidiano.</p> <p>Scrittura Scrive semplici testi utilizzando strutture, funzioni e lessico noti.</p> <p>Riflessione sulla lingua</p>

	Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune Confronta parole e strutture relative ai diversi usi e significati.	Rileva semplici regolarità e differenze nelle forme linguistiche Confronta parole e strutture relative alla lingua madre.
FRANCESE	Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio e individua le informazioni dettagliate Riferisce sue esperienze personali con pronuncia e intonazione adeguate Interagisce in scambi dialogici esponendo le proprie idee. Lettura Legge ed individua informazioni dettagliate e/o il significato globale di semplici testi di uso quotidiano Scrittura Scrive brevi testi utilizzando strutture, funzioni e lessico noti Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune Confronta parole e strutture relative ai diversi usi e significati.	Ascolto e parlato Comprende il significato globale di un messaggio e/o informazioni specifiche Produce semplici messaggi orali e intonazione corretta Interagisce in uno scambio dialogico e diretto comprendendone i punti essenziali Lettura Legge ed individua il significato globale di testi di uso quotidiano e familiare Scrittura Scrive brevi testi utilizzando strutture, funzioni e lessico noti Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e confronta parole e strutture relative alla lingua madre
STORIA	Uso delle fonti Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche e narrative) per produrre conoscenze su temi definiti Organizzazione delle informazioni Seleziona e organizza le informazioni apprese con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali	Uso delle fonti Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche e narrative) per produrre conoscenze su temi definiti. Strumenti concettuali Conosce il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati. Comprende gli aspetti più significativi dei processi storici italiani ed europei. Organizzazione delle informazioni Utilizza il linguaggio specifico della disciplina. Seleziona e organizza le informazioni apprese con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali
GEOGRAFIA	Orientamento	Orientamento

	<p>Sa orientarsi nelle realtà territoriali vicine e lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali.</p> <p>Linguaggio della geograficità Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero) utilizzando strumenti tradizionali (grafici, dati statistici, immagini).</p>	<p>Conosce gli aspetti fisici e politici del territorio europeo e tappe della formazione dell'UE. Interpreta e confronta alcuni caratteri dei paesaggi europei anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.</p> <p>Regione e sistema territoriali Consolida il concetto di regione geografica (fisica e politica e storica) applicandolo all'Europa.</p>
MATEMATICA	<p>Numeri Utilizza i numeri razionali e irrazionali padroneggiandone le diverse rappresentazione e opera con essi per risolvere espressioni e problemi</p> <p>Spazio e figure Riconosce le figure piane equivalenti e applica correttamente il principio di eque scomponibilità. Calcola l'area di una superficie data.</p>	<p>Numeri Utilizza il concetto di rapporto e proporzioni tra numeri o misure.</p> <p>Spazio e figure Calcola le aree di vari poligoni. Risolve problemi anche in situazioni reali. Conosce il Teorema di Pitagora e le sue applicazioni in matematica e in situazioni concrete.</p>
SCIENZE	<p>Fisica e chimica Padroneggia concetti di trasformazione chimica; sperimenta reazioni anche con prodotti chimici di uso domestico e sa interpretarle sulla base di modelli semplici di struttura della materia Utilizza i concetti fisici fondamentali in varie situazioni di esperienza</p>	<p>Biologia Sviluppa progressivamente la capacità di spiegare la struttura e il funzionamento di apparati e sistemi del corpo umano.</p>
MUSICA	<p>Riconosce e classifica gli elementi costitutivi del linguaggio musicale. Esegue in gruppo melodie strumentali, vocali e ritmiche.</p>	<p>Riconosce gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer). Ascolta e riconosce le forme musicali più importanti di un dato periodo storico- musicale. Esegue allo strumento e con la voce melodie di media difficoltà, è in grado di ideare e realizzare semplici messaggi musicali e multimediali attraverso l'improvvisazione. Esegue in gruppo melodie strumentali e vocali</p>

<p>ARTE E IMMAGINE</p>	<p>Esprimersi e comunicare Realizza elaborati personali e creativi applicando le regole del linguaggio visivo. Utilizza tecniche, strumenti e regole della comunicazione visiva, per creare messaggi personali e creativi.</p> <p>Osservare e leggere immagini Osserva, legge e comprende immagini statiche e multimediali utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte Legge, descrive e commenta un'opera d'arte in relazione al periodo storico e culturale.</p>	<p>Esprimersi e comunicare Utilizza diverse tecniche coloristiche e padroneggia la rappresentazione dello spazio tridimensionale e degli oggetti in esso contenuti</p> <p>Osservare e leggere immagini Legge e riconosce codici e strutture presenti nelle opere d'arte e nelle immagini multimediali</p> <p>Comprendere e apprezzare le opere d'arte Comprende le relazioni tra le opere d'arte del periodo studiato e gli aspetti storico-culturali e sa esporle correttamente utilizzando la terminologia specifica della disciplina. Riconosce le necessità della tutela del patrimonio artistico locale</p>
<p>ED. FISICA</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Impiega e collega le variabili spazio-temporale funzionali alla realizzazione del gesto tecnico in ogni situazione sportiva.</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Sa decodificare i gesti di compagni e avversari in situazione di gioco e di sport.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay Conosce e applica il regolamento tecnico dei giochi sportivi assumendo anche il ruolo di arbitro e/o la funzione di giurato.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Riconosce i benefici del movimento per migliorare la propria efficienza fisica.</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Coordina e utilizza diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva e simultanea.</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Sa mettere in atto le varie abilità motorie con il corpo e con gli attrezzi.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Conosce e rispetta le regole degli sport praticati.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Assume comportamenti adeguati alla prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita e comprende l'importanza di praticare attività motoria per un sano stile di vita.</p>
<p>TECNOLOGIA</p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare Applica soluzioni a problemi di varie tipologie attraverso modelli e metodi</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare Riproduce figure geometriche bidimensionali di varia complessità</p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare In disegno tecnico esegue proiezioni ortogonali di alcune figure.</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p>

		Ha cura della propria salute anche da un punto di vista alimentare, attraverso una maggior consapevolezza di ciò di cui ci cibiamo.
ED. CIVICA	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà. Conosce gli elementi fondanti della Costituzione, è consapevole dei ruoli, dei compiti e delle funzioni delle Istituzioni, dello Stato italiano e dell'Unione Europea.</p> <p>Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza del patrimonio e dei territori Conosce le norme che favoriscono forme di cooperazione e solidarietà e promuovono in modo attivo, il prendersi cura di se stessi, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Cittadinanza digitale Utilizza consapevolmente i mezzi di comunicazione virtuale.</p>	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà. Conosce gli elementi fondanti della Costituzione, è consapevole dei ruoli, dei compiti e delle funzioni delle Istituzioni, dello Stato italiano e dell'Unione Europea.</p> <p>Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza del patrimonio e del territorio. Conosce le norme che favoriscono forme di cooperazione e solidarietà e promuovono in modo attivo, il prendersi cura di se stessi, degli altri, dell'ambiente.</p> <p>Cittadinanza digitale Utilizza consapevolmente i mezzi di comunicazione virtuale.</p>

[Indice](#)

[Contenuti](#)

CLASSE III

DISCIPLINA	OBIETTIVI FORMATIVI INTERMEDI	OBIETTIVI FORMATIVI FINALI
ITALIANO	<p>Ascolto e Parlato Ascolta e comprende globalmente messaggi anche di tipo complesso e ne ricava le informazioni richieste Utilizza tecniche e strategie per migliorare le proprie capacità di ascolto Prende appunti mentre ascolta</p> <p>Letture Legge testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica) Confronta su uno stesso argomento informazioni ricavabili da più fonti selezionando quelle ritenute più significative. Legge testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principali e intenzioni comunicative dell'autore</p> <p>Scrittura Produce testi di vario tipo in forma corretta con contenuti pertinenti e critici.</p> <p>Elementi di grammatica e riflessione sull'uso della lingua Individua e comprende i rapporti logici degli elementi all'interno della frase.</p>	<p>Ascolto e Parlato Ascolta e comprende globalmente messaggi anche di tipo complesso e ne ricava le informazioni richieste Utilizza tecniche e strategie per migliorare le proprie capacità di ascolto Prende appunti mentre ascolta</p> <p>Letture Legge testi di varia natura e provenienza applicando tecniche di supporto alla comprensione e mettendo in atto strategie differenziate (lettura selettiva, orientativa, analitica) Confronta su uno stesso argomento informazioni ricavabili da più fonti selezionando quelle ritenute più significative. Legge testi letterari di vario tipo e forma individuando tema principali e intenzioni comunicative dell'autore</p> <p>Scrittura Produce testi di vario tipo in forma corretta con contenuti pertinenti e critici.</p> <p>Elementi di grammatica e riflessione sull'uso della lingua Individua e comprende i rapporti logici degli elementi all'interno della frase.</p>
INGLESE	<p>Ascolto e parlato Comprende i punti essenziali di un discorso espresso in modo chiaro su argomenti familiari Argomenta sulla cultura anglosassone con pronuncia e intonazione corrette Gestisce conversazioni di routine con uno o più interlocutori esponendo le proprie idee in modo chiaro e comprensibile</p>	<p>Ascolto e parlato Comprende i punti essenziali di un discorso espresso in modo chiaro su argomenti familiari. Argomenta sulla cultura anglosassone con pronuncia e intonazione corrette.</p> <p>Letture</p>

	<p>Lettura Legge testi relativamente lunghi e individua informazioni esplicite in brani riguardanti la sfera personale e la cultura del paese di cui si studia la lingua</p> <p>Scrittura Racconta per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici Scrive brevi resoconti e lettere</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune Confronta parole e strutture relative ai diversi usi e significati Rileva semplici analogie o differenze tra le diverse lingue.</p>	<p>Legge testi relativamente lunghi e individua informazioni esplicite in brani riguardanti la sfera personale e la cultura del paese di cui si studia la lingua.</p> <p>Scrittura Racconta per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici Scrive brevi resoconti e lettere</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune Confronta parole e strutture relative ai diversi usi e significati</p>
FRANCESE	<p>Ascolto e parlato Comprende i punti essenziali di un discorso espresso in modo chiaro su argomenti familiari Argomenta sulla cultura francofona con pronuncia e intonazione corrette Gestisce conversazioni di routine con uno o più interlocutori esponendo le proprie idee in modo chiaro e comprensibile</p> <p>Lettura Legge testi relativamente lunghi e individua informazioni esplicite in brani riguardanti la sfera personale e la cultura del paese di cui si studia la lingua</p> <p>Scrittura Racconta per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici Scrive brevi resoconti e lettere</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune</p>	<p>Ascolto e parlato Comprende i punti essenziali di un discorso espresso in modo chiaro su argomenti familiari e di uso quotidiano Argomenta sulla cultura francofona con pronuncia e intonazione corrette Gestisce conversazioni di routine con uno o più interlocutori esponendo le proprie idee in modo chiaro e comprensibile</p> <p>Lettura Legge testi di vario tipo e individua informazioni specifiche in brani riguardanti la sfera personale e la cultura del paese di cui si studia la lingua</p> <p>Scrittura Racconta per iscritto esperienze, esprimendo sensazioni e opinioni con frasi semplici e corrette Scrive brevi resoconti e lettere/e-mail</p> <p>Riflessione sulla lingua Rileva semplici regolarità e differenze nella forma di testi scritti di uso comune Confronta parole e strutture relative ai diversi usi e significati Rileva semplici analogie o differenze tra le diverse lingue.</p>

	<p>Confronta parole e strutture relative ai diversi usi e significati Rileva semplici analogie o differenze tra le diverse lingue.</p>	
STORIA	<p>Uso delle fonti Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, orali e digitali) per produrre conoscenze su temi definiti Organizzazione delle informazioni Seleziona e organizza le conoscenze studiate con la costruzione di grafici e mappe spazio-temporali.</p>	<p>Uso delle fonti Usa fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, orali e digitali) per produrre conoscenze su temi definiti Organizzazione delle informazioni Seleziona e organizza le conoscenze studiate con la costruzione di grafici e mappe spazio-temporali.</p>
GEOGRAFIA	<p>Orientamento Si orienta nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali. Linguaggio della geograficità Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero) utilizzando anche strumenti innovativi (cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p>	<p>Orientamento Si orienta nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali. Linguaggio della geograficità Legge e interpreta vari tipi di carte geografiche (da quella topografica al planisfero) utilizzando anche strumenti innovativi (cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</p>
MATEMATICA	<p>Numeri Utilizza i numeri relativi padroneggiandone le diverse rappresentazioni e opera con essi per risolvere espressioni e problemi Spazio e figure Calcola l'area del cerchio e la lunghezza della circonferenza Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche.</p>	<p>Numeri Utilizza numeri relativi padroneggiandone le diverse rappresentazioni e opera con essi per risolvere espressioni e problemi Dati e relazioni Interpreta, costruisce e trasforma formule con lettere per esprimere relazioni e proprietà. Usa il piano cartesiano per rappresentare relazioni e funzioni. Risolve problemi utilizzando equazioni di primo grado. Confronta dati utilizzando le frequenze e utilizzare valori medi. Calcola la probabilità di eventi aleatori riconoscendo coppie di eventi. Spazio e figure</p>

		Rappresenta oggetti e figure tridimensionali, calcola l'area e il volume delle figure solide. Risolve problemi utilizzando le proprietà geometriche.
SCIENZE	<p>Fisica e chimica Utilizza concetti fisici fondamentali (carica elettrica, forza magnetica,) in varie situazioni di esperienze. Costruisce e utilizza correttamente il concetto di energia come quantità che si conserva.</p>	<p>Fisica e chimica Conosce la struttura della Terra e i suoi movimenti interni, individua rischi sismici e vulcanici. Osserva, modella e interpreta i più evidenti fenomeni celesti, ricostruisce i movimenti della terra, spiega meccanismi delle eclissi. Biologia Conosce i meccanismi evolutivi, le basi biologiche della trasmissione dei caratteri ereditari; acquisisce corrette informazioni sullo sviluppo puberale e sessuale.</p>
MUSICA	<p>Riconosce, dopo l'ascolto, le caratteristiche musicali più importanti di un dato periodo storico-musicale. Esegue in modo espressivo, collettivamente e individualmente, brani musicali e vocali di diversi generi e stili. Partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'interpretazione personale.</p>	<p>Riconosce, dopo l'ascolto, le caratteristiche musicali più importanti di un dato periodo storico-musicale. Conosce, descrive ed interpreta in modo critico opere d'arte musicali e realizza eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali... Comprende e valuta opere musicali integrandole con altri saperi.</p>
ARTE E IMMAGINE	<p>Esprimersi e comunicare Produce elaborati personali e creativi, applicando le regole del linguaggio visivo, interpretando i temi proposti e i messaggi visivi della storia dell'arte dell'800. Osservare e leggere immagini Utilizza in modo consapevole tecniche, strumenti e regole della comunicazione visiva, per creare messaggi personali e creativi e con precisi scopi comunicativi Comprendere e apprezzare le opere d'arte Riconosce codici e strutture presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale, attraverso l'analisi delle funzioni comunicative ed espressive.</p>	<p>Esprimersi e comunicare Utilizza consapevolmente tecniche e temi espressivi per raccontare emozioni e stati d'animo e per esprimere una visione autonoma Osservare e leggere immagini Utilizza in modo consapevole tecniche, strumenti e regole della comunicazione visiva, per creare messaggi personali e creativi e con precisi scopi comunicativi. Comprendere e apprezzare le opere d'arte Legge, interpreta e mette in relazione interdisciplinare opere e periodi artistici con riferimento particolare al '900 e alla contemporaneità. Comprende la necessità della tutela del patrimonio culturale e paesaggistico e interagisce in modo propositivo.</p>

	Legge, descrive e commenta criticamente un'opera d'arte, in relazione al periodo storico e culturale.	
ED. FISICA	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Sa utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Conosce e applica semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay Realizza strategie di gioco mettendo in atto comportamenti collaborativi e partecipando in forma propositiva alle scelte della squadra.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in rapporto a sani stili di vita.</p>	<p>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Sa utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali</p> <p>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva Conosce e applica semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità e posture.</p> <p>Il gioco, lo sport, le regole e il fairplay Realizza strategie di gioco mettendo in atto comportamenti collaborativi e partecipando in forma propositiva alle scelte della squadra.</p> <p>Salute e benessere, prevenzione e sicurezza Riconosce il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in rapporto a sani stili di vita.</p>
TECNOLOGIA	<p>Prevedere, immaginare e progettare Applica il pensiero computazionale allo scopo di risolvere diversi problemi.</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre Conosce le principali fonti energetiche e comprende il legame fra esse e l'ambiente.</p>	<p>Prevedere, immaginare e progettare Sa utilizzare adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la realizzazione di prodotti, anche digitali.</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre Nel disegno tecnico rappresenta oggetti tridimensionali attraverso alcuni metodi di rappresentazione grafica.</p>
ED. CIVICA	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Conosce, comprende il valore e le finalità degli Organismi e Agenzie internazionali.</p> <p>Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza del patrimonio e del territorio Prende coscienza di concetti come Sviluppo Sostenibile, tutela della Biodiversità e Turismo Sostenibile</p> <p>Cittadinanza digitale</p>	<p>Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà Conosce, comprende il valore e le finalità degli Organismi e Agenzie internazionali</p> <p>Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza del patrimonio e del territorio Prende coscienza di concetti come Sviluppo Sostenibile, tutela della Biodiversità e Turismo Sostenibile</p> <p>Cittadinanza digitale</p>

	È consapevole dei principali riferimenti normativi concernenti la privacy, i diritti d'autore, l'uso e l'interpretazione dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web.	È consapevole dei principali riferimenti normativi concernenti la privacy, i diritti d'autore, l'uso e l'interpretazione dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web.
--	--	--

[Indice](#)

[Contenuti](#)

CONTENUTI PER DISCIPLINE

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI ITALIANO

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
Progettazione di **“I discorsi e le parole”**

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Forme di saluto • Nomi e parole • Gli oggetti • Le parti del corpo • Le azioni • Il proprio vissuto • Pregrafismo • Giochi linguistici • Attività di memorizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • La famiglia • Le emozioni • Le festività • Le stagioni • Le tradizioni • Tecnologie mass mediale • Competenze digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Filastrocche • Drammatizzazioni • Regole della comunicazione • Conversazioni • Poesie e canti • Racconti • Dialoghi • Storie • Lettura di immagini

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
Progettazione di **“Italiano”**

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Dialoghi, conversazioni • Esperienze vissute • Funzioni linguistiche • Indicazioni e consegne • Filastrocche 	<ul style="list-style-type: none"> • Grafemi (dalla vocale alla sillaba) • Parole • Suoni omofonici, digrammi e trigrammi • Didascalie • Frasi • Semplici frasi • Sequenze di frasi • Semplici testi • 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura vicariale di testi • Relazione orale di semplici testi letti. • Giochi individuali e collettivi • Giochi linguistici e arricchimento lessicale • Concordanza e completezza della frase minima. • Regole condivise della comunicazione orale
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Dialoghi, conversazioni, esperienze vissute. • Ascolto, orientamento e organizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di gruppo finalizzati al riconoscimento dell'argomento principale di un testo 	<ul style="list-style-type: none"> • Successione temporale: prima, dopo, infine, ieri, oggi, domani, tanto tempo fa, e contemporaneità.

<p>scolastica quotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modalità d'intervento pertinente alla discussione. • Rispetto dei turni di parola. • Discriminazione e comprensione di consegne orali. • Ascolto di letture e filastrocche. • Narrazioni di gruppo e individuali. • Descrizioni orali di immagini, di persone, animali, ambienti. • Lettura espressiva di brani e rispetto dei segni di interpunzione. • Riconoscimento e riordino dei tre momenti di un testo narrativo; inizio, sviluppo, fine. • Lettura e analisi di semplici testi descrittivi. 	<p>informativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di riconoscimento e formazione di rime all'interno di filastrocche. • Arricchimento lessicale. • Campi semantici; sinonimi e contrari, gradazioni di significato. • Linguaggi specifici e settoriali. • Convenzioni ortografiche; doppie, accenti, apostrofi, "h", suoni complessi. • Segni di interpunzione: punto, virgola, punto di domanda ed esclamativo. • Morfologia: articoli, nomi, aggettivi qualificativi, azioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione di oggetti a partire da dati sensoriali • Osservazione orale scritta di oggetti, foto e immagini. • Scrittura di brevi storie guidate a partire da vignette. • Invenzione collettiva di storie. • "Elementi di grammatica" • Utilizzazione dell'ordine alfabetico per il riordino di parole. • Lettura e scrittura di parole con suoni complessi. • Parole con le doppie. • La divisione in sillabe. • Utilizzazione dell'accento e dell'apostrofo. • Discriminazione e uso corretto di e/è. • Uso corretto di h nelle forme del verbo avere.
<p>CONTENUTI TERZO ANNO</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Dialoghi ed esperienze vissute • Funzioni linguistiche • Arricchimento del lessico • Indicazioni e consegne • Elementi caratteristici delle Filastrocche • Suoni omofonici, digrammi e trigrammi • Frasi: didascalie, sequenze • Testi semplici: concordanza e completezza della frase • Regole condivise della comunicazione orale • Lettura Vicariale e relazione orale di testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi: individuali, collettivi • linguistici • Campi semantici: sinonimi e contrari • Linguaggi specifici • Uso del vocabolario • Ortografia: doppie, accenti, apostrofi, "h", suoni complessi. • Segni di interpunzione: Punto, punto di domanda ed esclamativo, • Morfologia: Articoli, nomi, aggettivi qualificativi, verbi e verbi ausiliari, parti invariabili, preposizioni, "e" congiunzione. • Sintassi: soggetto, predicato ed espansioni, complementi, ecc.. 	<ul style="list-style-type: none"> • Successione temporale (prima-dopo... ecc.) • Il testo descrittivo, narrativo, fantastico e realistico, informativo, regolativo, reale e fantastico, continuo e la sua struttura • Testo continuo: narrativi, reali, fantastici (fiabe, favole e miti) descrittivi con particolare riferimento ai temi della convivenza civile • Testi non continui: tabelle e grafici • Testi poetici

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di “Italiano”

<i>CONTENUTI QUARTO ANNO</i>		
<p>Ortografia Accento Apostrofo e troncamento Usare l'h.</p> <p>Punteggiatura I segni della punteggiatura Il discorso diretto Dal discorso diretto a quello indiretto.</p> <p>Lessico A tu per tu con il dizionario Radice e desinenza Significato generale e specifico Omonimi La lingua nel tempo e nello spazio Parole straniere Parole settoriali Sinonimi Contrari Modi di dire</p>	<p>Comunicazione Elementi della comunicazione Perché e come si comunica.</p> <p>Sintassi Il soggetto Predicato verbale e nominale Gruppo del soggetto e del predicato</p> <p>Morfologia Nomi comuni Genere e numero dei nomi Nomi primitivi e alterati Nomi derivati Nomi collettivi Nomi composti Nomi concreti e astratti Articoli Preposizioni</p>	<p>I gradi dell'aggettivo qualificativo Aggettivi possessivi Aggettivi dimostrativi Aggettivi indefiniti Aggettivi numerali Aggettivi interrogativi ed esclamativi Pronomi personali soggetto Coniugare i verbi “Essere e avere” Modo indicativo Modo congiuntivo Aggettivi forme speciali di comparativi e superlativi. Pronomi determinativi Pronomi personali Pronomi relativi</p>
<i>CONTENUTI QUINTO ANNO</i>		
<p>Ortografia Accento Apostrofo e troncamento Usare l'h.</p> <p>Punteggiatura I segni della punteggiatura Il discorso diretto Dal discorso diretto a quello indiretto.</p>	<p>Sintassi Il soggetto Predicato verbale e nominale Gruppo del soggetto e del predicato Complemento oggetto Complementi indiretti L'attributo L'apposizione Un po' di analisi logica</p>	<p>Aggettivi forme speciali di comparativi e superlativi. Pronomi determinativi Pronomi personali Pronomi relativi Modo condizionale Modo imperativo Modi indefiniti Verbi transitivi e intransitivi</p>

<p>Lessico A tu per tu con il dizionario Radice e desinenza Significato generale e specifico Omonimi La lingua nel tempo e nello spazio Parole straniere Parole settoriali Sinonimi Contrari Modi di dire</p> <p>Comunicazione Elementi della comunicazione Perché e come si comunica</p>	<p>La frase complessa (o periodo)</p> <p>Morfologia Nomi comuni Genere e numero dei nomi Nomi primitivi e alterati Nomi derivati Nomi collettivi Nomi composti Nomi concreti e astratti Articoli Preposizioni Pronomi personali soggetto Coniugare i verbi “Essere e avere” Modo indicativo Modo congiuntivo</p>	<p>Forma attiva e passiva Forme riflessive Verbi impersonali Verbi servili Esclamazioni. Avverbi Congiunzioni I gradi dell’aggettivo qualificativo Aggettivi possessivi Aggettivi dimostrativi Aggettivi indefiniti Aggettivi numerali Aggettivi interrogativi ed esclamativi</p>
---	--	---

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado
Progettazione di “**Italiano**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • I generi e i metodi della narrazione: la favola, la fiaba, la leggenda, l’avventura, il fantasy • I percorsi testuali: il testo descrittivo (descrizione persona, animale, oggetto, ambiente- oggettiva e soggettiva). 	<ul style="list-style-type: none"> • I grandi temi per una cittadinanza attiva: la famiglia, la scuola, il gioco, l’ambiente, gli animali ecc... • Parole in versi: la Poesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Mito • L’Epica: classica e cavalleresca. • Riflessione linguistica: fonologia, ortografia, morfologia.
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • I generi e i metodi della narrazione: il racconto del mistero, horror, giallo, comico-umoristico. • Percorsi testuali: testi misti e non continui <p>Il testo espressivo-emotivo: diario, lettera, autobiografia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • I grandi temi per una nuova cittadinanza: l’amicizia, io e gli altri, lo sport, alimentazione e salute, ambiente e salute, ecc... • Parole in versi: la Poesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Letteratura: dalle origini della lingua italiana al Settecento • Riflessione linguistica: analisi della frase semplice (analisi logica)
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		

<ul style="list-style-type: none"> • I generi e i metodi della narrazione: il racconto fantastico e surreale, di fantascienza ecc.. • I percorsi testuali: testi misti e non continui. Il testo argomentativo. • Il Romanzo: storico, sociale, psicologico e di formazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • I grandi temi per una nuova cittadinanza: Pianeta Adolescenza • I diritti umani • La cultura della legalità. • Il dramma della guerra e la necessità della pace (I costruttori di Pace) • Problemi e prospettive del mondo globale 	<ul style="list-style-type: none"> • Letteratura: Le correnti letterarie dell'800 e del 900. • Riflessione linguistica: analisi del periodo
--	--	---

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI INGLESE

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
Progettazione di **“I discorsi e le parole”**

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del corpo • Emozioni • Colori • Forme di saluto • Azioni motorie 	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti familiari • Numeri • Il tempo • Giorni della settimana • Mesi 	<ul style="list-style-type: none"> • Filastrocche • Canzoni

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
Progettazione di **“Inglese”**

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Forme di saluto • Alfabeto inglese • La persona (il corpo, i gusti personali, ecc) • La scuola (numeri, colori, forme, oggetti, ecc.) • La famiglia (professioni, abbigliamento, ecc.). • La casa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il tempo libero (giocattoli, sport, hobby...). • Le stagioni e il tempo atmosferico. • Il mondo della natura (farm and wild animals). • Festivals (ricorrenze, tradizioni, personaggi di racconti, ecc.). • 	<ul style="list-style-type: none"> •

CONTENUTI SECONDO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Forme di saluto • Alfabeto inglese • La persona (il corpo, i gusti personali, ecc) • La scuola (numeri, colori, forme, oggetti, ecc.) • La famiglia (professioni, abbigliamento, ecc.). • La casa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il tempo libero (giocattoli, sport, hobby...). • Le stagioni e il tempo atmosferico. • Il mondo della natura (farm and wild animals). • Festivals (ricorrenze, tradizioni, personaggi di racconti, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • L'aggettivo possessivo, qualificativo, dimostrativo. • I pronomi personali. • Il verbo al presente (uso quotidiano). • Le forme affermative, interrogative e negative.
CONTENUTI TERZO ANNO		
<p>Riflessione linguistica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico e pronuncia: morfologia e fonetica • Strutture linguistiche semplici • Le forme affermative, interrogative e negative • Gli articoli: determinativi e indeterminativi • Il genere e il numero • La sintassi: struttura della frase. • Il verbo al presente. • L'aggettivo possessivo, qualificativo, dimostrativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • I pronomi personali. • La frase minima. • Le preposizioni. • Presentazione/descrizione/possesso. • Istruzioni, ordini, divieti. • Indicazione della posizione di oggetti/persone nello spazio. • Forme di saluto. • Alfabeto inglese. • La persona (il copro, i gusti personali, ecc). • La scuola (materie, orari, numeri, colori, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • La famiglia (professioni, abbigliamento, ecc.). • Il tempo libero (sport, hobby, abilità ...). • Il mondo della natura (fauna e flora). • I giorni della settimana, i mesi e le stagioni. • Festivals (ricorrenze, tradizioni, personaggi di racconti, ecc.)..

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di "Inglese"

CONTENUTI QUARTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Saluto - Presentarsi e presentare • Provenienza; indirizzo e numero di telefono • Famiglia • Numeri 20-100 • Mesi e stagioni; giorni della settimana; ora 	<ul style="list-style-type: none"> • Mezzi di trasporto • Materie e orario scolastico • Salvaguardia dell'ambiente • Sports e attrezzature sportive • Tempo atmosferico 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbi essere e avere: <i>present simple</i> (forma affermativa, negativa ed interrogativa) • Verbo <i>Can</i> per abilità e permesso (forma affermativa, negativa ed interrogativa) • <i>Present continuous</i> (forma affermativa, negativa ed interrogativa)

<ul style="list-style-type: none"> • Abbigliamento • Punti cardinali e posizione geografica di alcuni Stati degli USA. • Routine quotidiana; preferenze e abitudini • Scambio di semplici informazioni afferenti alla sfera personale (gusti, amici, attività scolastica, giochi, vacanze...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricorrenze (Bonfire Night e San Valentino,) in Gran Bretagna • Pronomi personali soggetto • Aggettivi dimostrativi e possessivi • Preposizioni di stato in luogo e moto 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di <i>in/on/under/behind/ between/in front of...</i> • Plurali regolari-irregolari
<i>CONTENUTI QUINTO ANNO</i>		
<p>Riflessione linguistica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lessico e pronuncia: morfologia e fonetica • Plurali regolari-irregolari • I pronomi personali soggetto • La sintassi: struttura della frase • Strutture linguistiche semplici per salutare, presentarsi, descrivere, indicare possesso, istruzioni, ordini, divieti, ecc. • Le forme affermative, interrogative e negative (uso di to do) 	<p>Le question words (where, who, what...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli articoli: determinativi e indeterminativi • L'aggettivo possessivo, qualificativo, dimostrativo • Preposizioni di stato in luogo e moto • Verbi essere e avere: present simple (forma affermativa, negativa ed interrogativa) • Verbo Can per abilità e permesso (forma affermativa, negativa ed interrogativa) Present continuous (forma affermativa, negativa ed interrogativa) <ul style="list-style-type: none"> • Simple Past. 	<p>Argomenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • La scuola (materie, orari, numeri, colori, ecc.) • La persona (aspetti fisici e caratteriali, gusti e preferenze, informazioni personali...) • Routine quotidiane (le abitudini, il tempo libero, sport e hobby, la scuola, vacanze, i pasti...) • La famiglia (professioni, abbigliamento, ecc.) • Cultura del mondo anglofono (provenienza, caratteristiche di vari paesi, i trasporti, sports) • Il mondo della natura (fauna, flora, eventi atmosferici, stagioni, mesi ...) • L'orologio • Festivals (ricorrenze, tradizioni, racconti...)

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado

Progettazione di “**Inglese**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<p>FUNZIONI</p> <p>Salutare e presentarsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informazioni personali (indirizzo, telefono, provenienza...) • Nazionalità • La scuola e famiglia • 	<ul style="list-style-type: none"> • Abitudini e attività quotidiane: routine • Animali domestici • L'ora e l'orario scolastico • La casa e le camere • 	<p>NOZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pronomi personali soggetto, verbo essere, plurale dei nomi, l'ora, aggettivi possessivi, articoli determinativi e indeterminativi, question words, verbo avere, genitivo sassone, preposizioni di luogo, avverbi di quantità, presente indicativo, avverbi di frequenza, forma interrogativa e negativa degli ausiliari, can

<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<p>FUNZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cibo e pasti • Abbigliamento, acquisti • Sport e tempo libero • Tempo atmosferico • Esperienze passate • 	<ul style="list-style-type: none"> • Parti del corpo • Descrizione fisica e del carattere • Casa, negozi e luoghi pubblici 	<p>NOZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pronomi personali complemento, verbi seguiti dalla forma in -ing, presente continuato, pronomi possessivi, tempo passato di be, tempo passato dei verbi, comparativi e superlativi, be going to, shall e let's, composti di some - any - no - where, must, to have to, forma interrogativa e negativa nel passato.
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
<p>FUNZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salute • Al ristorante • Progetti futuri • Chiedere, permettere e rifiutare • Film e televisione • Computer e cellulare 	<ul style="list-style-type: none"> • Vacanze e alberghi • Fare supposizioni e esprimere probabilità • Dare consigli • Riportare ciò che la gente dice 	<p>NOZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Futuro con will, primo condizionale, present perfect, duration form, should, could, la forma passiva, discorso diretto e indiretto, question tags, secondo condizionale, interrogative e negative

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI STORIA

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

Progettazione di **“Il sé e l'altro”**

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Regole • Regole di convivenza civile • Giochi simbolici, imitativi e motori • Giochi individuali e di gruppo • Routine • Utilizzo degli spazi • Conversazione libera e guidata • Emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Famiglia • Festività e simboli • Segni e simboli di altre culture • Il proprio vissuto • Interviste • Tradizioni • Il territorio • Enti locali • Educazione stradale 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritti e doveri dei bambini • Canti e filastrocche • Racconti • Teatrino • Manipolazione di materiali vari

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria

Progettazione di **“Storia”**

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • La successione delle azioni • Gli organizzatori temporali • Il passato personale immediato/recente individuale e di gruppo. • I momenti della giornata, i giorni della settimana, i mesi dell'anno 	<ul style="list-style-type: none"> • Le linee del tempo relative all'attività scolastica quotidiana, ad esperienze dirette di gruppo, a testi narrativi... • La giornata scolastica • Le parti della giornata • La settimana • 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze vissute recenti • Ieri- oggi-domani • Prima – dopo – infine • La necessità delle regole in una comunità. • Primo approccio con le fonti (fonti orali)
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Gli organizzatori temporali. • L'ordine cronologico dei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • La misurazione del tempo: la linea del tempo. L'orologio, il calendario, anno, stagioni, ... 	<ul style="list-style-type: none"> • La necessità delle fonti per la ricostruzione del proprio vissuto.

<ul style="list-style-type: none"> • La contemporaneità dei fatti. La durata. La ciclicità • I rapporti di causa-effetto nei fatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il racconto della storia e delle esperienze vissute, personali e di gruppo • 	<ul style="list-style-type: none"> • L'ordine cronologico nei racconti orali e scritti • Le regole nei vari gruppi di appartenenza •
CONTENUTI TERZO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Quadri di sintesi delle varie civiltà. • Le carte storicogeografiche riferite alle varie civiltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le civiltà dei fiumi (Sumeri, Assiri, Babilonesi, Egizi, Cinesi, Indiani). • Le civiltà dei mari (Ebrei, Fenici, Cretesi, Micenei). 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti storici orali e scritti delle civiltà studiate. • Il patrimonio artistico-culturale presente nel proprio territorio di appartenenza: lettura attraverso le fonti relative.

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di “STORIA”

CONTENUTI QUARTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • La periodizzazione storica: vari tipi di periodizzazioni a partire da quella occidentale (nascita di Cristo-anno zero) • Confronto fra gli elementi caratterizzanti le società del passato e quella attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • La civiltà dei Greci • I popoli italici • La civiltà romana. • La romanizzazione del Mediterraneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La crisi dell'Impero Romano: questioni politiche, economiche, culturali e religiose. <p>Significato storico del patrimonio artistico-culturale presente nel territorio di appartenenza e valorizzazione di esso</p>
CONTENUTI QUINTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • La ricostruzione della storia attraverso i vari tipi di fonti • Quadri di sintesi delle varie civiltà. • Le carte storico-geografiche riferite alle varie civiltà. • Ordina le informazioni storiche, verbalmente, per iscritto e con strumenti pratici e informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • La periodizzazione storica • Confronto fra gli elementi caratterizzanti le società del passato e quella attuale • La civiltà dei Greci • I popoli Italici • La civiltà romana 	<ul style="list-style-type: none"> • La crisi dell'Impero Romano: questioni politiche, economiche, culturali e religiose <p>Significato storico del patrimonio artistico-culturale presente nel territorio di appartenenza e valorizzazione di esso</p>

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado
 Progettazione di “**Storia**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • L’eredità di Roma e i regni Romano- Barbarici. • La civiltà Bizantina e la civiltà Arabo-Islamica • La Società feudale. • I Franchi e il Sacro Romano Impero. 	<ul style="list-style-type: none"> • I secoli della Rinascita: • Scontro fra Papato e Impero; l’Occidente cristiano incontra l’Oriente • La nascita dei Comuni • Federico II 	<ul style="list-style-type: none"> • La crisi del Trecento. • La nascita delle monarchie nazionali. • Dai Comuni alla Signorie • Umanesimo e Rinascimento
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Le scoperte geografiche e la conquista: nuove frontiere culturali, geografiche e religiose. • Riforma e Controriforma: l’epoca delle guerre di religione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Seicento: dall’Assolutismo alle Rivoluzioni • Il Settecento: il secolo delle grandi rivoluzioni (francese e americana) • Napoleone Bonaparte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il Primo Ottocento: Età della Restaurazione. • Sviluppo industriale e moti Rivoluzionari. • Il Risorgimento
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • La seconda rivoluzione industriale • Imperialismo/ Colonialismo la “Bella Epoque” • L’Età Giolittiana. • La Prima guerra mondiale 	<ul style="list-style-type: none"> • La Rivoluzione russa • Il primo dopoguerra in Europa e in Italia • L’età dei Totalitarismi: Il Fascismo, il Nazismo, lo Stalinismo. • La Seconda guerra mondiale 	<ul style="list-style-type: none"> • La Resistenza • Il secondo dopoguerra in Europa e in Italia • Dalla guerra fredda al crollo del Comunismo • Il mondo Globalizzato

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI GEOGRAFIA

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
 Progettazione di **“Il sé e l'altro”**, **“La conoscenza del mondo”**

<i>CONTENUTI “Il sé e l'altro”</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Regole • Regole di convivenza civile • Giochi simbolici, imitativi e motori • Giochi individuali e di gruppo • Routine • Utilizzo degli spazi • Conversazione libera e guidata • Emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Famiglia • Festività e simboli • Segni e simboli di altre culture • Il proprio vissuto • Interviste • Tradizioni • Il territorio • Enti locali • Educazione stradale 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritti e doveri dei bambini • Canti e filastrocche • Racconti • Teatrino • Manipolazione di materiali vari
<i>CONTENUTI “La conoscenza del mondo”</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici • Forme • Colori • Dimensioni • Simboli grafici e numerici • Insiemi • Blocchi logici • Regoli • Quantità • Simboli numerici • Semplici strumenti di registrazione e misurazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi della giornata • Giorni della settimana • Mesi • Stagioni • Calendario • Routine • Seriazioni e ritmi • Piante • Animali 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti • Canti e filastrocche • Immagini • Strumenti tecnologici • Schemi motori di base • Relazioni spaziali • Coding unplugged

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
 Progettazione di “**Geografia**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Indicatori topologici: sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, destra, sinistra, in alto, in basso • Lo spazio chiuso e aperto • Lo spazio vissuto: l'aula e gli ambienti scolastici 	<ul style="list-style-type: none"> • I percorsi: esecuzione e rappresentazione • L'osservazione diretta dello spazio e relative rappresentazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi fissi e mobili. • I punti di vista • I punti di riferimento • Il reticolo.
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Gli indicatori spaziali e la loro funzione • Lo spazio pubblico e lo spazio privato • Gli elementi fisici e antropici di uno spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • I punti di riferimento utili all'orientamento: le carte mentali. • I punti di vista relativi all'osservazione e rappresentazione di uno spazio. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Reticoli e percorsi • Mappe e piante con simboli e legende. • Ambienti e paesaggi.
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Il paesaggio e gli elementi fondamentali: vari paesaggi geografici naturali e antropici (montagne, colline, ambienti vari). • Il territorio locale. 	<ul style="list-style-type: none"> • La rappresentazione degli spazi: piante, mappe, carte geografiche • L'orientamento attraverso i punti di riferimento fissi. I punti cardinali compresi quelli intermedi. Altri strumenti per orientarsi (bussola, rosa dei venti, navigatori). 	<p>Le caratteristiche delle carte geografiche: simboli e legende</p>

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di “**GEOGRAFIA**”

<i>CONTENUTI QUARTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • La rappresentazione degli spazi: vari tipi di carte geografiche (piane, mappe, carte topografiche, carte fisiche e politiche, mappamondo e planisfero). • Rappresentazione della terra: paralleli, meridiani, reticolo geografico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche delle carte geografiche: simboli, legende, approssimazione, riduzione in scala. • Grafici e tabelle. • Il clima e l'ambiente: i fattori climatici, le fasce climatiche, gli ambienti del mondo, il clima in Italia. 	<p>I paesaggi italiani: la formazione della penisola, le montagne, i vulcani, le colline e le pianure, i laghi e i fiumi, mari e coste; il territorio locale</p>
<i>CONTENUTI QUINTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Il nostro continente. • L'Europa politica e l'Unione Europea. • La cooperazione internazionale. • La regione geografica: caratteristiche e funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Italia e le sue regioni. • L'Italia di oggi: popolazione, attività economiche, organizzazione politica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le coordinate geografiche: meridiani, paralleli, longitudine, latitudine. • Paesaggi italiani, europei e di altri continenti: caratteristiche principali, differenze e analogie

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del
terzo anno della scuola secondaria di I grado Progettazione di “**GEOGRAFIA**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<p>° Geografia e rappresentazione geografica: dal territorio alla carta, orientarsi sulla terra, il reticolato geografico, carte geografiche diverse, rappresentazioni grafiche dei dati.</p> <p>° Clima e ambienti: tempo, clima, temperatura del pianeta, umidità e precipitazioni, la pressione atmosferica e i venti, il</p>	<p>° Gli elementi geomorfologici del paesaggio: ciclo dell'acqua, ghiacciai polari, caratteristiche di fiumi e laghi, oceani e mari, formazioni di montagne, valli, colline, pianure in Italia e in Europa.</p> <p>° L'uomo e le sue attività:</p>	<p>° Popolazione e territorio: studio, demografia, densità della popolazione</p> <p>° Le regioni d'Italia</p>

clima e gli ecosistemi, clima e ambienti in Italia e in Europa.	settore primario, secondario, terziario dell'economia italiana ed europea.	
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti della geografia • Geostoria dell'Europa • L'Unione Europea • L'Europa nell'economia mondiale • Le Regioni dell'Europa 	
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
	<ul style="list-style-type: none"> • La geografia e i suoi strumenti • La terra e i suoi ambienti • La popolazione mondiale (culture, religioni e lingue) • La geografia economica e politica • I continenti Extraeuropei (Africa, Asia, America, Oceania) 	•

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI MATEMATICA

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
Progettazione di **“La conoscenza del mondo”**

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici • Forme • Colori • Dimensioni • Simboli grafici e numerici • Insiemi • Blocchi logici • Regoli • Quantità • Simboli numerici • Semplici strumenti di registrazione e misurazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi della giornata • Giorni della settimana • Mesi • Stagioni • Calendario • Routine • Seriazioni e ritmi • Piante • Animali 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti • Canti e filastrocche • Immagini • Strumenti tecnologici • Schemi motori di base • Relazioni spaziali • Coding unplugged

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
Progettazione di **“MATEMATICA”**

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Insiemistica: osservare, descrivere, confrontare, classificare e costruire insiemi. • Regole end enunciate. • Numeri naturali: conteggi progressivi, regressivi e per salti; aspetto cardinale, ordinale, posizionale. • Numero maggiore, minore, uguale e segni relazionali aritmetici ($>$, $<$, $=$). 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcoli mentali (addizioni, sottrazioni, in riga e in colonna); le procedure di calcolo. • Elementi delle rilevazioni statistiche: tabelle di frequenza, rappresentazioni grafiche. • Situazioni certe e incerte; le parole della probabilità. • Il sistema di misura, osservare concretamente, confrontare e ordinare misure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problemi con aspetti logici e matematici (addizioni e sottrazioni). • Sistemi di riferimento nel piano e nello spazio. • Forme naturali e forme create dall'uomo. • Elementi significativi di una figura. • Figure piane: osservazione, denominazione e costruzione.

		Uso di semplici strumenti per disegno.
CONTENUTI SECONDO ANNO		
<p>Numeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali: conteggi progressivi, regressivi e per salti. • Aspetto cardinale, ordinale, posizionale entro il centinaio. • Numero maggiore, minore, uguale e segni relazionali aritmetici (>, <, =). • Calcoli mentali: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni in riga e in colonna; le procedure di calcolo, la forma semplice della proprietà commutativa. • Tabelline dei numeri fino a 10. 	<ul style="list-style-type: none"> • Operazioni con gli algoritmi scritti usuali. • Il doppio, il triplo e il quadruplo. • Il paio, la coppia, la dozzina. • La metà, la terza parte. • Pari e dispari. • Euro e centesimi. <p>Relazioni, dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi delle rilevazioni statistiche: tabelle di frequenza, rappresentazioni grafiche. • Situazioni certe e incerte, le parole della probabilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il sistema di misura: le misure arbitrarie, il lessico delle unità di misura convenzionali. • Problemi illustrati e non con aspetti logici e matematici <p>Spazio e figure</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di riferimento sul piano e nello spazio. • Percorsi. • Elementi significativi di una figura. • Figure solide e piane: osservazione e denominazione. <p>Uso di strumenti per disegno e misurazione di figure.</p>
CONTENUTI TERZO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali (entro il migliaio): lettura, conteggi progressivi, regressivi e per salti... • Numeri naturali (entro il migliaio): aspetto cardinale, ordinale, posizionale (con materiale strutturato e senza) • Numero maggiore, minore, uguale e segni relazionali aritmetici (>, <, =) • Calcoli mentali per eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni in riga e in colonna, verbalizzando le procedure di calcolo, uso in forma semplice delle relative proprietà. • Operazioni inverse • Tabelline dei numeri fino a 10 e relativo uso nell'esecuzione delle operazioni con gli algoritmi scritti usuali. • Moltiplicazione e divisione per 10, 100, 1000 	<ul style="list-style-type: none"> • Il doppio, il triplo, il quadruplo, la metà e la terza parte • Concetto di frazione, rappresentazione grafica, calcolo di frazione. Frazione decimale • Numeri decimali: valore posizionale • Euro e centesimi • Il lessico delle unità di misura convenzionali. • Il sistema di misura. • Problemi con aspetti logici e matematici. • I percorsi • Elementi delle rilevazioni statistiche: tabelle di frequenza, rappresentazioni grafiche. • Situazioni certe e incerte; le parole della probabilità. • Qualificazione delle situazioni incerte. • Sistemi di riferimento nel piano e nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrizione e rappresentazione di un percorso effettuato. • Esecuzione di un percorso disegnato o descritto a voce. • Elementi significativi di una figura. • Figure solide e piane: osservazione, denominazione, costruzione. • Gli angoli, prime classificazioni. <p>Uso di strumenti per disegno e misurazione di perimetri di figure standard e non e anche con l'uso dei quadretti.</p>

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
 Progettazione di “**MATEMATICA**”

<i>CONTENUTI QUARTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali, interi e decimali entro l'ordine delle migliaia. Confronto, ordinamento e rappresentazione sulla retta. • Le operazioni con numeri interi e decimali: termini, prove e proprietà. • Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 di numeri interi e decimali • La divisione con il divisore di 2 cifre con numeri interi e decimali. Multipli e divisori di un numero. I numeri primi. Criteri di divisibilità. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Le frazioni: decimali, proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti. • La numerazione romana. • Le figure geometriche del piano e dello spazio, loro elementi significativi (lati, angoli, assi di simmetria, diagonali) e proprietà. • Enti geometrici: retta/semiretta/ segmento • Rapporti spaziali tra linee rette: incidenza, parallelismo, perpendicolarità. • Gli angoli. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di strumenti per disegno e misurazione di perimetri di figure standard e non e aree con l'uso dei quadretti/carta millimetrata. L'uso del goniometro e del compasso. • La simmetria. La traslazione. La rotazione. • I poligoni: concavi e convessi. Regolari e irregolari • I triangoli. I quadrilateri: parallelogrammi (quadrato, rettangolo, rombo) e i trapezi (isoscele, scaleno) <p style="text-align: center;">Perimetro e area dei poligoni</p>
<i>CONTENUTI QUINTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • I numeri naturali, interi e decimali entro l'ordine dei miliardi. Confronto, ordinamento e rappresentazione sulla retta. I numeri relativi. Valore posizionale delle cifre. Scomposizione di un numero intero in polinomio con l'uso di potenze. • Le operazioni con numeri interi e decimali: termini, prove e proprietà. • Moltiplicazioni e divisioni per 10, 100, 1000 di numeri interi e decimali • La divisione con il divisore di 2 cifre con numeri interi e decimali. Multipli e divisori di un numero. I numeri primi. Criteri di divisibilità. • Le frazioni: decimali, proprie, improprie, apparenti, complementari, equivalenti. Le percentuali. Lo sconto e l'interesse • La numerazione romana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indagini statistiche e rappresentazione dei dati attraverso l'uso di vari tipi di grafico: ideogramma, istogramma, aerogramma quadrato e circolare. • Gli enunciati. Vero falso? La congiunzione "e". • Gli indici statistici della moda e della mediana. Le tabelle di frequenza. Calcolo della media aritmetica. • Problemi logici. Problemi aritmetici con dati impossibili, mancanti, impliciti. Problemi con più domande esplicite e più operazioni. Problemi con domanda implicita. • Problemi con più operazioni e con percorsi risolutivi diversi. Problemi con percentuali. Problemi e diagrammi. Problemi ed espressioni. • Problemi geometrici • Problemi sulle misure Misure di lunghezza, massa, capacità, superficie. Misure di tempo e di valore: la compravendita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le figure geometriche del piano e dello spazio, loro elementi significativi (lati, angoli, assi di simmetria, diagonali) e proprietà. • Uso di strumenti per disegno e misurazione di perimetri di figure standard e non e aree con l'uso dei quadretti/carta millimetrata. L'uso del goniometro e del compasso. • Il piano cartesiano e le coordinate. • La simmetria. La traslazione. La rotazione. • Enti geometrici: retta/semiretta/ segmento. Rapporti spaziali tra linee rette: incidenza, parallelismo, perpendicolarità. • Gli angoli. • I poligoni: concavi e convessi. Regolari e irregolari. • I triangoli. I quadrilateri: parallelogrammi (quadrato, rettangolo, rombo) e i trapezi. • Perimetro e area dei poligoni. • Circonferenza e area del cerchio.

	<ul style="list-style-type: none"> • Equivalenze • Valutazioni sulla probabilità di eventi. Il prodotto cartesiano. • Casi possibili in situazioni di combinatoria. • Sequenze e ritmi 	I solidi
--	--	----------

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado
Progettazione di “**MATEMATICA**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Numeri naturali. • Operazioni con i numeri interi. • Potenze di numeri naturali. • Massimo comune divisore e Minimo comune multiplo. • Numeri razionali. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Operazioni tra i numeri razionali. • Rapporti, percentuali e proporzioni. • Successivi ampliamenti del concetto di numero: dai naturali ai reali. • Aspetti storici del numero. 	<ul style="list-style-type: none"> • Grandezze direttamente e inversamente proporzionali. • Funzioni: tabulazioni e grafici. Equazioni numeriche di primo grado.
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Caratteri derivanti da misurazioni e organizzazioni dei dati, tabelle e grafici. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Istogrammi di frequenze. Calcolo di frequenza, moda e media aritmetica 	<ul style="list-style-type: none"> • Probabilità di un evento (come rapporto e percentuale). Aspetti storici della probabilità.
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Figure piane e solide (determinazione di perimetro, area, calcolo del volume, ecc...) • Rappresentazione di figure piane e solide. • Il piano cartesiano. • Rapporto tra grandezze. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Alcune relazioni significative: uguaglianza, equivalenza, parallelismo e perpendicolarità. • Somma degli angoli di un triangolo e di un poligono. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teorema di Pitagora. • Lunghezza della circonferenza e area del cerchio. • Aspetti storici della geometria

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI SCIENZE

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
 Progettazione di **“La conoscenza del mondo”**

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Concetti topologici • Forme • Colori • Dimensioni • Simboli grafici e numerici • Insiemi • Blocchi logici • Regoli • Quantità • Simboli numerici • Semplici strumenti di registrazione e misurazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi della giornata • Giorni della settimana • Mesi • Stagioni • Calendario • Routine • Seriazioni e ritmi • Piante • Animali 	<ul style="list-style-type: none"> • Racconti • Canti e filastrocche • Immagini • Strumenti tecnologici • Schemi motori di base • Relazioni spaziali • Coding unplugged

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
 Progettazione di **“SCIENZE”**

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le sue parti. • I cinque sensi. • Osservazione, manipolazione e sperimentazione attraverso i cinque sensi. • Conversazioni guidate, letture stimolo sui fenomeni quotidiani. • Esperienze e osservazioni in relazione a fenomeni della vita quotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registrazione dei cambiamenti stagionali in tabella. • Osservazione e individuazione degli elementi dell'ambiente circostante. <p>Realizzazione di cartelloni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e registrazione delle peculiarità del proprio ambiente e dei viventi che lo popolano in relazione all'ambiente stesso. • Attenzione al funzionamento del proprio corpo. <p>Pratica della raccolta differenziata</p>

<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e materiali. • Liquidi, solidi e gas. • L'acqua intorno a noi. • Misurare liquidi e solidi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare il ciclo vitale della pianta. • Osserviamo la pianta: le foglie, il fiore e il frutto. • Il ciclo vitale degli animali. • Osserviamo gli animali. • Animali e ambiente. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche degli esseri viventi, le parti e la loro funzione. • Semplici esperienze. • Semplici esperienze e verifica di ipotesi formulate. • Tutela dell'ambiente naturale <p>L'importanza di una corretta alimentazione.</p>
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Le proprietà della materia e le sue trasformazioni. • La natura e i suoi ambienti. • Principali caratteristiche di acque e terreni • Osservazione dei fenomeni fisici 	<ul style="list-style-type: none"> • Il mondo degli animali e delle piante e loro classificazione. • l'ecologia e gli ecosistemi: la catena alimentare. • L'importanza di una corretta alimentazione. Tutela dell'ambiente. 	

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
 Progettazione di “**SCIENZE**”

<i>CONTENUTI QUARTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • La materia e le sue proprietà. • I corpi e le molecole. • I tre stati della materia ed i passaggi di stato. • Le soluzioni. • I miscugli ed i composti • Strumenti di misurazione necessari alla ricerca scientifica ed unità di misura adoperate 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabelle e grafici per la rappresentazione dei fenomeni fisici e chimici osservati • Le scienze ed il metodo scientifico: osservazioni dell'ambiente circostante • Il suolo: composizione e caratteristiche fisiche; la stratificazione del suolo. • L'acqua e le sue caratteristiche. il ciclo dell'acqua; la capillarità; i vari utilizzi dell'acqua; l'inquinamento idrico. • L'aria e la sua composizione. L'atmosfera, l'inquinamento atmosferico e l'effetto serra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le regole e l'importanza di una corretta alimentazione. • Norme comportamentali riguardanti l'igiene e la salute della persona. • Monere. Protisti. Funghi. Piante. • Animali: vertebrati, invertebrati e le loro caratteristiche. • Evoluzione e selezione naturale • Gli ecosistemi e gli equilibri naturali. La catena alimentare. La piramide alimentare. <p>Tutela dell'ambiente.</p>

CONTENUTI QUINTO ANNO

<ul style="list-style-type: none">• Le forze• Il calore• Il suono• La luce• L'energia.	<ul style="list-style-type: none">• Strumenti di misurazione necessari alla ricerca scientifica ed unità di misura adoperate• Tabelle e grafici per la rappresentazione dei fenomeni fisici e chimici osservati• Le scienze ed il metodo scientifico: osservazioni dell'ambiente circostante• I corpi celesti• Le cellule.• Il corpo umano: l'apparato tegumentario, l'apparato locomotore, l'apparato digerente, respiratorio, circolatorio, escretore, riproduttore.• Il sistema nervoso.• I nostri sensi.	<ul style="list-style-type: none">• Le regole e l'importanza di una corretta alimentazione.• Norme comportamentali riguardanti l'igiene e la salute della persona.• La varietà dei viventi: la riproduzione, la nutrizione, la respirazione, il movimento, evoluzione ed adattamento.• Le diverse forme di inquinamento
--	---	--

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado

Progettazione di “SCIENZE”

CONTENUTI TERZO ANNO

<ul style="list-style-type: none">• La materia e le sue proprietà• Il calore e la temperatura• L'equilibrio e il movimento dei corpi• Le forze• Le leve• Il peso, la massa e il peso specifico• L'energia e le fonti• L'elettricità• Le leggi di Ohm• Il magnetismo• Gli elementi e la tavola periodica• I legami chimici• Le reazioni chimiche• I composti del carbonio	<ul style="list-style-type: none">• Le caratteristiche degli esseri viventi• La classificazione dei viventi• Gli ecosistemi• Sistemi ed apparati del corpo umano• Educazione alla salute• L'evoluzione• Il DNA, struttura e funzione• Elementi di genetica umana• Le leggi di Mendel	<ul style="list-style-type: none">• L'H₂O, l'aria e il suolo• L'Universo• Il Sistema Solare• La Terra• L'evoluzione della Terra• I vulcani ed i terremoti• L'atmosfera, l'idrosfera e la litosfera• Le rocce e i minerali
---	--	---

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
 Progettazione di “**Immagini, suoni, colori**”

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione • Tecniche grafico-pittoriche e manipolative • Gioco simbolico • Giochi e percorsi con basi musicali • Colori • Strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Musiche • Filmati • Immagini • Strumenti musicali • Produzioni musicali • Concetti spaziali e topologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spaziali e topologici • Canti e filastrocche • Racconti

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
 Progettazione di “**musica**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e osservazione dei suoni dell'ambiente naturale. • Fonte dei suoni: giochi di riconoscimento • Suoni e rumori prodotti Dal e con il corpo. • Suoni acuti e gravi. • Suoni lunghi e brevi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suoni forte-piano. • La voce degli strumenti Musicali • Canti, filastrocche... • Canti corali. • Ritmo • Movimenti ritmici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di brani musicali Di vario genere. • Suoni, rumori, melodie Che suscitano: allegria, Tristezza, paura, Divertimento...
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e osservazione dei suoni dell'ambiente naturale. • Fonte dei suoni: giochi di riconoscimento • Suoni e rumori prodotti dal e con il corpo. • Suoni e rumori prodotti • Con materiale vario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suoni, rumori, melodie • Suoni acuti e gravi. • Suoni lunghi e brevi. • Suoni forte-piano. • La voce degli strumenti musicali • Movimenti ritmici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici esecuzioni vocali di: filastrocche, ninnenanne, melodie già conosciute, canti popolari noti e più vicini al vissuto del bambino Esecuzioni di ritmi con materiali di uso quotidiano

<ul style="list-style-type: none"> • Suoni e rumori prodotti con lo strumentario di classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di brani musicali che suscitano: allegria, tristezza, paura, divertimento... 	
CONTENUTI TERZO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Le caratteristiche e le qualità del suono: timbro, intensità, durata, altezza e ritmo • Le caratteristiche musicali di suoni - rumori e alcune semplici regole strutturali (uno/tanti, uguale/diverso/simile) di vari materiali sonori (filastrocche, canti, musiche, effetti sonori...) • Frasi e storielle ritmiche • 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di imitazione verbale, ritmica e strumentale, anche attraverso l'uso del computer • Esecuzioni di ritmi con materiali di uso quotidiano • Esecuzioni di semplici melodie con strumenti musicali didattici • 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di notazione musicale non codificata • Le note e il pentagramma • Giochi di imitazione verbale, ritmica e strumentale, anche attraverso l'uso del computer • Corrispondenza suono-gesto <p>Cura delle capacità creative e di improvvisazione attraverso, utilizzo dei suoni e dei silenzi</p>

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di “**MUSICA**”

CONTENUTI QUARTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi del codice musicale (ritmo, melodia, timbro) e le caratteristiche del suono (intensità, durata, altezza) • Semplici regole dei sistemi di notazione musicale convenzionali e non • Riconoscimento delle caratteristiche del suono dopo l'ascolto • Esecuzioni di semplici melodie con strumenti musicali didattici • Uso di notazione musicale non codificata • Giochi di imitazione verbale, ritmica e strumentale, anche attraverso l'uso del computer • 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento delle caratteristiche del suono dopo l'ascolto • Sequenze ritmiche • Ascolto e riconoscimento delle funzioni della musica negli ambienti circostanti • Ascolto e riconoscimento delle funzioni della musica negli ambienti circostanti • I criteri formali di canti e musiche di generi e culture diverse • Canti: regionali, interculturali, di ringraziamento, ... • 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzioni strumentali • Coreografie corporee • Suoni, voci e scale sonore • Lettura delle note su pentagramma • Esecuzione di semplici melodie con la voce o con uno strumento, da solo e in gruppo, curando l'espressione e l'interpretazione <p>Cura delle capacità creative e di improvvisazione attraverso, utilizzo dei suoni e dei silenzi</p>

<i>CONTENUTI QUINTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • li elementi del codice musicale (ritmo, melodia, timbro) e le caratteristiche del suono (intensità, durata, altezza) • Semplici regole dei sistemi di notazione musicale convenzionali e non • Riconoscimento delle caratteristiche del suono dopo l'ascolto • Esecuzioni di semplici melodie con strumenti musicali didattici • Uso di notazione musicale non codificata • 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di imitazione verbale, ritmica e strumentale, anche attraverso l'uso del computer • Riconoscimento delle caratteristiche del suono dopo l'ascolto • Sequenze ritmiche • Ascolto e riconoscimento delle funzioni della musica negli ambienti circostanti • Ascolto e riconoscimento delle funzioni della musica negli ambienti circostanti • I criteri formali di canti e musiche di generi e culture diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Canti: regionali, interculturali, di ringraziamento, ... • Esecuzioni strumentali • Coreografie corporee • Suoni, voci e scale sonore • Lettura delle note su pentagramma • Esecuzione di semplici melodie con la voce o con uno strumento, da solo e in gruppo, curando l'espressione e l'interpretazione • Cura delle capacità creative e di improvvisazione attraverso, utilizzo dei suoni e dei silenzi

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado
Progettazione di “**MUSICA**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Pratica corale da solo o in gruppo di generi musicali diversi di semplice difficoltà. • Pratica strumentale da solo o in gruppo di generi e stili musicali diversi di semplice difficoltà. 	<ul style="list-style-type: none"> • Decodifica la notazione musicale per la lettura strumentale e vocale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Improvvisa semplici sequenze sonore date. • Ascolta e riconosce le caratteristiche del suono
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Pratica corale da solo o in gruppo di generi musicali diversi di media difficoltà, anche a più voci • 	<ul style="list-style-type: none"> • Pratica strumentale da solo o in gruppo di generi e stili musicali diversi di media difficoltà, anche a più voci. • Decodifica diversi sistemi di notazione funzionali all' esecuzione strumentale e vocale 	<ul style="list-style-type: none"> • Idea e realizza semplici improvvisazioni ritmiche . • Ascolta e comprende le opere musicali riconoscendone i significati in relazione ai diversi contesti storico-musicali.
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		

<ul style="list-style-type: none"> • Pratica corale da solo o in gruppo di generi e stili musicali diversi , a più voci , di difficoltà crescente . • Pratica strumentale da solo o in gruppo di generi e stili musicali diversi, a più voci e di difficoltà crescente. • Usa diversi tipi di notazione per l'analisi e la produzione di brani musicali strumentali e vocali. • Idea, realizza e improvvisa messaggi musicali e multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Integra le proprie esperienze musicali con altri saperi ed altre pratiche artistiche, avvalendosi anche di appropriati codici e sistemi di codifica. • Uso di strumentazione elettronica • Improvvisazione di ritmi vocali e strumentali • Rielaborazione di semplici schemi ritmici melodici • Confronta criticamente brani di diverse epoche storiche riferendosi ai loro contesti storico-musicali . • Composizioni di piccoli brani vocali, strumentali e ritmici • Conoscenza della notazione musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento delle caratteristiche dei suoni • Riconoscimento dell'agogica di un brano musicale • Riconoscimento dei timbri di un brano musicale • Riconoscimento, dopo l'ascolto, delle forme musicali tipiche del periodo storico-musicale studiato • Confronto tra forme musicali, letterarie e artistiche dello stesso periodo storico • Approfondimento della funzione sociale della musica nella nostra e nelle altre società • Creazione di semplici brani musicali con la voce o con strumenti multimediali
---	---	---

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI ARTE E IMMAGINE

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia

Progettazione di **“Immagini, suoni e colori”**

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione • Tecniche grafico-pittoriche e manipolative • Gioco simbolico • Giochi e percorsi con basi musicali • Colori • Strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Musiche • Filmati • Immagini • Strumenti musicali • Produzioni musicali • Concetti spaziali e topologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti spaziali e topologici • Canti e filastrocche • Racconti

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria

Progettazione di **“ARTE”**

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Forme e colori • Linee • Cerchi • Strumenti e tecniche decorative 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo schema corporeo • Colori caldi e freddi • Il paesaggio naturale • Colori primari e secondari 	
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Colori primari e secondari • Tonalità di colore • Colori caldi e freddi 	<ul style="list-style-type: none"> • I colori e le stagioni • Realizzare opere d'arte con materiali diversi 	
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Il punto e la linea • Il bianco e il nero • Colori caldi, freddi e neutri 	<ul style="list-style-type: none"> • Il ritratto e l'autoritratto • Il collage Il mosaico 	<ul style="list-style-type: none"> • Le gradazioni di colore • Il paesaggio

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di “ARTE”

<i>CONTENUTI QUARTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • I colori e il disco di Itten • Strumenti e tecniche pittoriche diverse: chiaro-scuro, collage polimaterico. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Visione sintetica e visione analitica delle immagini • Gli animali 	<ul style="list-style-type: none"> • Figure e sfondo: le sensazioni • La natura morta Le opere d'arte
<i>CONTENUTI QUINTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Il volume e lo spazio: le tecniche tridimensionali • Il fumetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Il cartone animato • Le tipologie dei beni culturali 	<ul style="list-style-type: none"> • Le opere d'arte • La pubblicità

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado
Progettazione di “ARTE”

<i>CONTENUTI PRIMO – SECONDO - TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti e tecniche pittoriche diverse: Il collage i pastelli; pennarelli; le tempere; sanguigna; carboncino; la modellazione tridimensionale; la vetrata; nero di china; décollage e decoupage • Le leggi percettive -Il meccanismo della visione e le illusioni ottiche • Il punto - Il segno -La linea: tipi, funzioni, espressività della linea – • Il colore: le proprietà del colore, il cerchio cromatico di Itten; armonie e contrasti di colore, gli accordi cromatici armonici; l’espressività del colore. – • Le principali funzioni comunicative delle immagini 	<ul style="list-style-type: none"> • Copiare un’immagine - Copiare dal vero • La figura umana: il volto; la forma del corpo umano • L’ambiente naturale: il mare; gli alberi • Testo narrativo e testo visivo - Il fumetto • Comunicare con i movimenti del corpo, del viso, delle mani – • La percezione della luce e dell’ombra • La percezione dello spazio - i gradienti di profondità - La composizione: simmetria e asimmetria - la prospettiva centrale e accidentale. • La forma e le variazioni della forma - il modulo; il ritmo; linee di forza; il peso visivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il cinema - il manifesto cinematografico • Riproduzione di opere d’arte oggetto di studio - La natura morta - Il mondo degli animali. – • Fotografare i beni culturali e paesaggistici del proprio territorio. – • La percezione del movimento - La percezione delle regole del codice – • La luce e l’ombra - Il dinamismo - Le regole del codice visivo • La tutela e la conservazione dei beni culturali visuale – • Analisi stilistica - Analisi dei valori espressivi - Dal Settecento all’arte del secondo ‘900

<ul style="list-style-type: none"> • I generi iconografici; - L'arte preistorica - Le antiche civiltà fluviali - Le antiche civiltà del Mediterraneo. - L'arte greca. - L'arte dei popoli italici. - L'arte romana - L'arte paleocristiana – • Le basi del disegno 	<ul style="list-style-type: none"> • I beni culturali e paesaggistici • i temi iconografici; gli attributi iconografici. – L'arte romanica - L'arte gotica - Il Rinascimento (il Quattrocento - Il Cinquecento - Il Barocco) • La pubblicità - Il manifesto pubblicitario 	<ul style="list-style-type: none"> • Progetto e design - Progettazione grafica - Grafica web Riproduzione di opere d'arte oggetto di studio • Il corpo in movimento - La scomposizione cubista dello spazio - un acquerello astratto. • Le tecniche: colori ad olio; gli acquerelli; la stampa, i graffiti urbani. – Progettare un oggetto di design - Impaginare con il computer.
--	--	---

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI EDUCAZIONE FISICA

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
Progettazione di “Il corpo e il movimento”

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo e le sue parti • Organi interni • Organi di senso • Il viso e le sue parti • Espressioni • Emozioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Norme igieniche e alimentari • Piramide alimentare • Giochi motori • Schemi motori • Simmetria e lateralità • Educazione stradale • Educazione alla sicurezza • Fair-play: le regole nei giochi di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Canti e filastrocche • Racconti • Ambienti e spazi scolastici • Motricità globale (gesti, movimenti, percorsi, andature) • Motricità fine (manipolare, tagliare, strappare, incollare, colorare)

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
Progettazione di “ED. FISICA”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori e posturali • Giochi di movimento • Giochi di coordinazione • Percorsi sensoriali • Consolidamento di schemi motori e posturali • Posizioni del corpo in situazioni statiche e dinamiche • Giochi di drammatizzazione • Le andature • Giochi di orientamento e di organizzazione spazio-temporale 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi coordinazione su base musicale • Giochi d'imitazione (animali, mestieri...) • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) • Giochi della tradizione • Gare, staffette, percorsi... • Giochi liberi e/o guidati • Giochi di situazione (con clavette, palle, bastoni, cerchi, birilli...) • Tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) • Corretto utilizzo di spazi, attrezzature e materiale strutturato • I comportamenti adeguati per la sicurezza nei vari ambienti di vita. Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		

<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori e posturali • Giochi di movimento • Giochi di coordinazione • Percorsi sensoriali • Posizioni del corpo in situazioni statiche e dinamiche • Giochi di drammatizzazione • Le andature • Giochi di orientamento e di organizzazione spazio-temporale • 	<ul style="list-style-type: none"> • Corretto utilizzo di spazi, attrezzature e materiale strutturato • Giochi coordinazione su base musicale • Giochi d'imitazione (animali, mestieri...) • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) • Giochi della tradizione • Gare, staffette, percorsi... • Giochi liberi e/o guidati 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di situazione (con clavette, palle, bastoni, cerchi, birilli...) • Tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) • I comportamenti adeguati per la sicurezza nei vari ambienti di vita. <p>Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale</p>
CONTENUTI TERZO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori e posturali • Giochi di movimento • Giochi di coordinazione • Percorsi sensoriali • Consolidamento di schemi motori e posturali • Posizioni del corpo in situazioni statiche e dinamiche • Giochi di drammatizzazione • Le andature • Giochi di orientamento e di organizzazione spazio-temporale • Giochi coordinazione su base musicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi d'imitazione (animali, mestieri...) • Schemi motori • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) • Giochi della tradizione • Gare, staffette, percorsi... • Giochi liberi e/o guidati • Giochi di competizione • Esercizi sapendo modulare velocità, forza e resistenza • Giochi di situazione (con clavette, palle, bastoni, cerchi, birilli...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) • Corretto utilizzo di spazi, attrezzature e materiale strutturato • I comportamenti adeguati per la sicurezza nei vari ambienti di vita. <p>Principi fondamentali di corretta alimentazione e di igiene personale</p>

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria

Progettazione di “ED. FISICA”

CONTENUTI QUARTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Gli schemi motori di base anche combinati e il loro utilizzo in ambito sportivo • Elementi relativi all'orientamento nello spazio dell'azione motoria e in ambiente naturale (carta topografica, simboli e bussola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Schemi motori • Giochi di situazione (con clavette, palle, bastoni, cerchi, birilli...) • Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...)

<ul style="list-style-type: none"> Le funzioni fisiologiche, i cambiamenti morfologici e del se corporeo caratteristici dell'età e specifici del genere, i principi base dell'allenamento delle capacità condizionali Esercizi sapendo modulare velocità, forza e resistenza 	<ul style="list-style-type: none"> Corretto utilizzo di spazi, attrezzature e materiale strutturato Gli integratori Il doping Le droghe L'alcool 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi della tradizione Gare, staffette, percorsi... Giochi liberi e/o guidati Giochi di competizione Avvio al minivolley Avvio al minibasket
<i>CONTENUTI QUINTO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> Gli schemi motori di base anche combinati e il loro utilizzo in ambito sportivo Elementi relativi all'orientamento nello spazio dell'azione motoria e in ambiente naturale (carta topografica, simboli e bussola) Le funzioni fisiologiche, i cambiamenti morfologici e del se corporeo caratteristici dell'età e specifici del genere, i principi base dell'allenamento delle capacità condizionali Schemi motori 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) Giochi della tradizione Gare, staffette, percorsi... Giochi liberi e/o guidati Giochi di competizione Avvio al minivolley Avvio al minibasket Esercizi sapendo modulare velocità, forza e resistenza 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di situazione (con clavette, palle, bastoni, cerchi, birilli...) Tecniche di controllo respiratorio e di rilassamento Giochi di situazione (con la palla, cerchi, bastoni, clavetta...) Corretto utilizzo di spazi, attrezzature e materiale strutturato Gli integratori Il doping Le droghe L'alcool

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado

Progettazione di “ED. FISICA”

<i>CONTENUTI PRIMO – SECONDO – TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> I gesti tecnici dei diversi sport Problemi motori e sportivi Forza Velocità Resistenza Coordinazione Fantasia motoria Tecniche di espressione corporea I gesti arbitrali in diverse discipline sportive Il linguaggio del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> I codici espressivi La tecnica arbitrale Il corpo e le ossa Strategie di gioco anche creative Il gioco di squadra Lo sport Le regole e i regolamenti del gioco Il codici Tecniche e tattiche dei giochi sportivi di squadra e dell'atletica leggera 	<ul style="list-style-type: none"> Pallavolo-Basket Calcio –Pallamano Discipline di atletica leggera Il fair play Il valore etico e sociale dell'attività sportiva La conoscenza del corpo e dei suoi cambiamenti

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
 Progettazione di **“La conoscenza del mondo”**

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> Il Corpo umano I 5 sensi Gli Animali Le Piante 	<ul style="list-style-type: none"> Fenomeni naturali (pioggia, neve...) Ambienti (prato, bosco, mare...) Le Stagioni Il calendario 	<ul style="list-style-type: none"> Coding unplugged: programmazione di sequenze di gioco su carta e su superfici calpestabili. Coding e robotica: utilizzo di robot elementari con pulsanti di orientamento

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
 Progettazione di **“TECNOLOGIA”**

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> Materiali e loro caratteristiche (le fibre tessili, il cotone, la lana, i metalli, la carta, il vetro, il legno). Oggetti d'uso comune, loro proprietà, funzioni primarie 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di manufatti di uso comune seguendo semplici istruzioni. Conoscenza e uso del PC:avvio e chiusura del S.O., uso di tastiera e mouse, uso di Paint e Word. 	<ul style="list-style-type: none"> Coding: programmazione di sequenze di gioco su carta e su superfici calpestabili Introduzione all'utilizzo di codici informatici
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> Materiali e loro caratteristiche (le fibre tessili, il cotone, la lana, i metalli, la carta, il vetro, il legno). Oggetti d'uso comune, loro proprietà, funzioni primarie 	<ul style="list-style-type: none"> Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici. Realizzazione di manufatti di uso comune seguendo semplici istruzioni. Conoscenza e uso del PC: avvio e chiusura del S.O., uso di tastiera e mouse, uso di Paint e Word. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet come mezzo per approfondire lo studio: ottenere dati, fare ricerche Coding: programmazione di sequenze di gioco su carta e su superfici calpestabili Introduzione all'utilizzo di codici informatici

CONTENUTI TERZO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Materiali e loro caratteristiche (il legno, il cotone, la carta, la lana, il vetro, il ferro, le fibre tessili). • Oggetti d'uso comune, loro proprietà, funzioni primarie • Storie di oggetti e fenomeni presenti nella realtà • Realizzazione di manufatti di uso comune seguendo semplici istruzioni. • Le schermate più in uso e i principali simboli grafici. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici. • Uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti, protezione della natura, acqua come risorsa, risparmio energetico. • Conoscenza e uso del PC: disegnare utilizzando Paint, scrivere al computer utilizzando Word. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coding: programmazione su carta a quadretti. • Introduzione all'utilizzo di SCRATCH • Introduzione all'utilizzo di codici informatici • Operatività al computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli. • Internet come mezzo per approfondire lo studio. • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di **“TECNOLOGIA”**

CONTENUTI QUARTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici. • Il significato elementare di Energia, le sue diverse forme e le macchine che la utilizzano. • Uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti, protezione della natura, acqua come risorsa, risparmio energetico. • Realizzazione di manufatti di uso comune seguendo semplici istruzioni. • Il computer: componenti hardware. • Sistema operativo e i più comuni software applicativi. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivi automatici d'input e output. • Introduzione all'utilizzo di codici informatici a blocchi. Le schermate più in uso e i principali simboli grafici. • Conoscenza e uso del PC: disegnare utilizzando Paint, scrivere al computer utilizzando Word.... • Operatività al computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli. (scratch, snap!) 	<ul style="list-style-type: none"> • Inserimento, su un documento word, di tabelle e grafici relativi a indagini effettuate. • Internet come mezzo per approfondire lo studio. • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. • Terminologia specifica: nuovi media, strumenti di comunicazione.
CONTENUTI QUINTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Il significato elementare di Energia, le sue diverse forme e le macchine che la utilizzano. • Il risparmio energetico. • Acqua come risorsa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare Internet come mezzo per approfondire lo studio. • Partecipare a gare nazionali (OPS.) inserendo i dati riportati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Misure di prevenzione e regole di sicurezza. • Uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti per proteggere la natura.

<ul style="list-style-type: none"> • Trasformazione di prodotti (olio, vino, ...) • Oggetti di uso comune, le proprietà e le funzioni. • Materiali e loro caratteristiche. • Conoscenza e uso del PC: disegnare utilizzando Paint, scrivere utilizzando Word. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. • Saper usare terminologia specifica. • Sistema operativo e i più comuni software applicativi. • Dispositivi automatici d'input e output. • Le schermate più in uso e i principali simboli grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Storie di oggetti e fenomeni presenti nella realtà. • Il computer: componenti hardware • Operatività al computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli. • Inserimento, su un documento word, di tabelle o grafici. • Utilizzare strumenti di presentazione: PowerPoint o Prezi.
--	---	---

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado
Progettazione di “**TECNOLOGIA**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Le proprietà dei materiali: fisico-chimiche, meccaniche e tecnologiche. • Le risorse naturali della terra, rinnovabili e non rinnovabili, primarie e secondarie. • Il ciclo di vita dei materiali. • Classificazione dei materiali e loro caratteristiche (il legno, la carta, le fibre tessili, il vetro, i metalli, le plastiche). • Oggetti d'uso comune, forme e funzioni. • Realizzazione di oggetti d'uso comune seguendo semplici istruzioni e utilizzando materiali di riciclo. • Coding: programmazione di sequenze, utilizzo di simboli e funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problem solving. Problemi ricorrenti (regole e deduzioni, fatti e conclusioni, grafi, knapsack, pianificazione, relazioni tra elementi di un albero, flussi in una rete di canali, crittografia, movimenti di un robot o di pezzi degli scacchi, sottosequenze, elementi di pseudolinguaggio) e regole di scrittura. • Squadratura del foglio, uso della matita, uso di righe e squadre, uso del compasso • Tracciatura di linee parallele, verticali, orizzontali, oblique con l'uso combinato delle squadrette 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno di circonferenze concentriche; diagonali e mediane; linee convergenti verso un punto; intersezioni; rettangolo aureo, perpendicolare ad un segmento nel punto medio e ad un estremo • Le costruzioni geometriche piane fondamentali (rombo, quadrato, rettangolo, triangolo equilatero, cerchio, pentagono, esagono, ettagono, ottagono, ennagono, decagono, dodecagono, poligono di n lati) • Disegno modulare su griglia quadrettata

<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di bisogno e bene in economia • I settori delle attività produttive, primario, secondario, terziario • Tecnologia agraria • L'origine dell'agricoltura, le principali tecniche agricole, influenza del clima, terreno agrario • La difesa delle colture, le macchine agricole • L'agricoltura biologica • I prodotti agricoli, le tecnologie alimentari, industria alimentare (la trasformazione dei prodotti). • L'alimentazione: nutrienti, funzioni energetiche, piramide alimentare • Metodi di conservazione degli alimenti • L'uso dei grafici per la rappresentazione dei dati • Il territorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti, protezione della natura, acqua come risorsa, risparmio energetico. • Cos'è un territorio, gli strumenti urbanistici • La città a misura d'uomo • Abitazione, città, territorio • Caratteristiche delle strutture • Breve storia delle tecniche di costruzione • Elementi degli edifici • Il processo edilizio • La costruzione • I materiali da costruzione naturali e artificiali, i leganti. • Internet come mezzo di approfondimento per lo studio personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le costruzioni geometriche delle figure piane e le strutture • Le proiezioni ortogonali: modello dei tre piani e ricalco dei profili • Disegno in proiezione ortogonale di punti, segmenti, figure piane e solidi • Rilievo e disegno in pianta dell'aula: progetto degli elementi di arredo • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. Realizzare una classe virtuale.
<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Forme, fonti e produzione d'energia • Risparmio energetico. • Educazione allo sviluppo sostenibile. • Energia e lavoro • Il principio di conservazione dell'energia • L'energia elettrica: centrali, turbine e generatori • Le fonti dell'energia: fonti non rinnovabili e fonti rinnovabili • Macchina a vapore e innovazione nell'industria • I combustibili fossili: carbon fossili, tipi, formazione, estrazione, usi • Il carbone e la centrale termoelettrica • Il petrolio: caratteristiche, formazione, impieghi, ricerca di giacimenti, estrazione, trasporto 	<ul style="list-style-type: none"> • I derivati del petrolio: torre di frazionamento • Il metano: giacimenti, trasporto e distribuzione • L'uranio: proprietà e impieghi • Energia nucleare: fissione e fusione • Funzionamento della centrale termonucleare • Energia solare: metodo termodinamico e fotovoltaico, tecnologie utilizzate • Energia idrica: centrali idroelettriche • Tipi di biomasse: conversioni e prodotti ricavati • Energia eolica, schema di un aerogeneratore • Energia geotermica 	<ul style="list-style-type: none"> • L'elettricità: atomo e carica elettrica; la corrente elettrica • La I e la II Legge di Ohm. Componenti di un circuito elettrico • Nuovi materiali, tecnologie innovative e nuove scoperte • Le grandezze elettriche e le loro relazioni; unità e strumenti di misura. Misure di prevenzione e regole di sicurezza. • Macchine semplici (le leve) • Macchine complesse (i motori) • Mezzi di comunicazione: dalla radio a internet; sicurezza nella rete • Sistemi e mezzi di trasporto: ieri e oggi

CONTENUTI - CURRICOLO VERTICALE DI RELIGIONE

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia
 Progettazione di “**RELIGIONE**”

<i>CONTENUTI</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di schede da colorare • Conversazioni guidate • Attività ludiche (giochi finalizzati e precise esperienze per far scoprire i concetti di fratellanza, pace, perdono...) • Attività espressive (interiorizzare le esperienze con canti, musiche, drammatizzazioni) • Attività grafico-pittoriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e comunicazione verbale (racconti di episodi tratti dal Vangelo, attività di osservazione con immagini) • Utilizzo di schede da colorare • Conversazioni e riflessioni guidate • Attività ludiche (giochi finalizzati e precise esperienze per far scoprire i concetti di fratellanza, pace, perdono...) • Attività espressive (interiorizzare le esperienze con canti, musiche, drammatizzazioni) • Attività grafico-pittoriche 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto e comunicazione verbale (racconti di episodi tratti dal Vangelo, attività di osservazione con immagini) • Utilizzo di schede da colorare • Conversazioni e riflessioni guidate • Attività ludiche (giochi finalizzati e precise esperienze per far scoprire i concetti di fratellanza, pace, perdono...) • Attività espressive (interiorizzare le esperienze con canti, musiche, drammatizzazioni) • Attività grafico-pittoriche

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola primaria
 Progettazione di “**RELIGIONE**”

<i>CONTENUTI PRIMO ANNO</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • La scuola e i suoi ambienti. • La classe, un nuovo gruppo di amici. • Religione a scuola. • Persone che amo e che mi amano. • Riconoscere il significato del Natale • La propria nascita come dono di Dio. • 	<ul style="list-style-type: none"> • L'Avvento come tempo di attesa. • Maria, la Madre di Gesù. • Il significato della festa del Natale. • Il significato del Natale. • Gesù, bambino come me. • La casa, l'abbigliamento, i giochi, la scuola al tempo di Gesù. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato della Pasqua per i cristiani. Segni e simboli. • Ogni domenica è Pasqua per i Cristiani. • L'edificio Chiesa. • Gli amici di Gesù: gli Apostoli. • Miracoli e parabole. • Il morire e il rinascere della natura.
<i>CONTENUTI SECONDO ANNO</i>		

<ul style="list-style-type: none"> • I bisogni di ogni uomo. • L'importanza di stare insieme. • La Creazione secondo la Bibbia. • Il messaggio di amicizia e perdono nel racconto do Genesi 3. • San Francesco e il creato. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Salvaguardare il creato. • L'Avvento tempo di Attesa. • Maria, la Madre di Gesù. • Nazaret, la città dell'Annunciazione. • Il significato della festa del Natale. • San Francesco e il Presepe di Greccio. • Gesù cresce. • La missione di Gesù. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù insegna il "Padre Nostro". • Gesù insegna attraverso le Parabole e i Miracoli. • Il significato della Pasqua. • La Chiesa, comunità dei credenti e luogo sacro. • Il Sacramento del Battesimo.
CONTENUTI TERZO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • Ognuno ha una storia. • Il mondo ha la sua storia. • Tracce di esperienze religiose presso gli uomini primitivi. • I miti della creazione. • L'origine del mondo e dell'uomo secondo la Scienza e secondo la Bibbia. • Dio si rivela ad Abramo: il monoteismo ebraico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il significato dell'annuncio dei profeti sulla nascita del Messia. • I racconti Evangelici sulla nascita di Gesù. • Le tappe principali della storia della salvezza. • I Patriarchi. • Mosè e la liberazione del popolo ebreo dalla schiavitù. • La linea del tempo. • 	<ul style="list-style-type: none"> • La Pasqua degli Ebrei. • La Pasqua Cristiana. • La struttura della Bibbia. • La storia della Bibbia. • Il linguaggio della Bibbia. • Come è suddivisa la Bibbia.

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del quinto anno della scuola primaria
Progettazione di "RELIGIONE"

CONTENUTI QUARTO ANNO		
<ul style="list-style-type: none"> • I segni del cristianesimo intorno a noi. • I segni delle religioni nei popoli antichi. • Le fonti: le principali fonti non cristiane che testimoniano la presenza storica di Gesù. • I Vangeli: cosa vuol dire Vangeli sinottici. • Gli Evangelisti. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Palestina: Geografia del paese. • La Palestina al tempo di Gesù: la società, i mestieri, la lingua, la moneta. • Gesù inizia la sua missione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesù annuncia il regno di Dio insegnando attraverso le parabole. • Gesù chiama gli Apostoli. • Il Natale attraverso la lettura del Vangelo.
CONTENUTI QUINTO ANNO		

<ul style="list-style-type: none"> • Pietro la prima guida. • Paolo l’Apostolo delle genti. • Le prime comunità e simboli paleocristiani. • Costantino e Teodosio. • I luoghi di preghiera e i vari stili architettonici che si sono succeduti nella storia. • Il Monachesimo: Orientale e Occidentale. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo Scisma d’Oriente. • Riforma protestante e Controriforma. • Enrico VIII e la Chiesa Anglicana. • Le tradizioni del Natale nel mondo. • Il Credo. • Organizzazione della Chiesa. • L’Anno Liturgico. • I Sacramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le Beatitudini vissute nella vita dei Santi. • La religione Ebraica e Islamica. • Buddismo. • Induismo. • Taoismo. • La Chiesa Cattolica e il dialogo con le altre religioni: Ecumenismo
--	--	---

Percorso per lo sviluppo della competenza al termine del terzo anno della scuola secondaria di I grado
Progettazione di “**RELIGIONE**”

<i>CONTENUTI TERZO ANNO</i>
Dio e l'uomo La Bibbia e le altre fonti Il linguaggio religioso I valori etici e religiosi

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

CURRICOLO PER L'ORIENTAMENTO

AS 2023-24

PERCORSO: "Orientamento e sviluppo delle competenze per il *Futuro*"

Il presente **curricolo** - in linea con le *Linee Guida per l'orientamento* approvate dal Ministero dell'Istruzione e del Merito con Decreto 328 del 22 dicembre 2022 – ha lo scopo di individuare **percorsi di orientamento formativo** finalizzati alla crescita di ogni singolo studente. Ciò avverrà attraverso una consapevole conoscenza di sé, dei percorsi formativi futuri e dei diversi contesti professionali. Ogni studente dovrà essere in grado di definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, così come elaborare o rielaborare un proprio progetto di vita.

Le attività di seguito proposte coinvolgeranno tutti i docenti del consiglio di classe, o di più consigli di classe, per favorire la più ampia condivisione e partecipazione.

L'**attività didattica in ottica orientativa** sarà organizzata a partire dalle esperienze degli studenti. Si predisporrà un approccio improntato al superamento della sola dimensione trasmissiva delle conoscenze in modo da favorire la valorizzazione della didattica laboratoriale, con tempi e spazi flessibili, sfruttando le opportunità offerte dall'esercizio dell'autonomia attraverso la realizzazione di compiti di realtà.

Fondamentale sarà il coinvolgimento attivo delle famiglie nello sviluppo delle scelte educative dei propri figli; nel contempo si favoriranno collaborazioni con il mondo accademico, le istituzioni locali e il mondo del lavoro per offrire agli studenti opportunità di apprendimento autentico.

Obiettivi:

1. Creare un ambiente scolastico in cui gli studenti possano scoprire, conoscere e sviluppare le competenze necessarie per prendere decisioni consapevoli e responsabili sul loro futuro scolastico e sperimentare diverse opportunità educative e di conoscenza del mondo professionale collaborando con famiglie, Istituti superiori, università e mondo del lavoro.
2. Fornire agli studenti le conoscenze e le risorse necessarie per prendere decisioni consapevoli e informate sul loro futuro educativo e professionale.
3. Favorire lo sviluppo di competenze trasversali necessarie per affrontare sfide future: autonomia, comunicazione, leadership e risoluzione dei problemi.
4. Favorire un apprendimento significativo e connesso con il mondo formativo e del lavoro.
5. Coinvolgere attivamente le famiglie nello sviluppo delle scelte educative dei loro figli.

COSA SI INTENDE PER ORIENTAMENTO

Le **definizioni di orientamento** sono molteplici, eppure concordi fra loro nell'indicare la sostanza dell'obiettivo. Una di queste è quella condivisa fra Governo, Regioni ed Enti Locali nel 2012: *“l'orientamento è un processo volto a facilitare la conoscenza di sé, del contesto formativo, occupazionale, sociale culturale ed economico di riferimento, delle strategie messe in atto per relazionarsi ed interagire in tali realtà, al fine di favorire la maturazione e lo sviluppo delle competenze necessarie per poter definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, elaborare o rielaborare un progetto di vita e sostenere le scelte relative”*.

L'orientarsi è l'elemento essenziale durante tutto l'arco dell'esperienza formativa e professionale della persona: è un processo continuo! E' diretto a favorire la produzione di saperi ed esperienze indispensabili per realizzare in modo autonomo e consapevole un apprendimento continuo, rispettoso delle potenzialità personali e dei vincoli e delle opportunità del contesto sociale.

Un buon orientamento facilita il **“successo formativo”** e la **realizzazione personale**; di conseguenza favorisce la riduzione della **dispersione scolastica** e degli insuccessi.

- È un processo di crescita e maturazione globale della persona che si estende lungo tutto il corso della vita;
- È trasversale a tutto il percorso di istruzione e formazione e a tutte le discipline ed è presente a partire dalla scuola dell'infanzia;
- Si realizza a livello territoriale, attraverso il raccordo e il coordinamento tra soggetti e istituzioni;
- Al centro del processo c'è la persona, il suo vissuto, la sua biografia personale, formativa e professionale, le sue aspirazioni, i suoi progetti.
- Orientare un individuo significa fargli acquisire competenze di auto-orientamento, finalizzate a migliorare la percezione del sé, a renderlo capace di assumere decisioni e fare scelte coerenti con i propri desideri.

IL RUOLO ORIENTATIVO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

1. Accompagna gli alunni nel percorso orientativo e li sostiene nel momento della scelta con azioni progettuali specifiche. Verifica l'efficacia delle proprie azioni in un'ottica di miglioramento continuo.
2. Si rapporta con il territorio (scuola, istituzioni, mondo dell'imprenditoria) e coordina diverse iniziative.
3. Elabora e condivide con studenti e famiglie il Consiglio Orientativo.

I MODULI CURRICOLARI DI ORIENTAMENTO NELLA SCUOLA SECONDARIA

1. Le scuole secondarie di primo grado attivano, a partire dall'anno scolastico **2023-2024**, moduli di orientamento formativo degli studenti, di **almeno 30 ore**, anche extra curricolari, per anno scolastico, in tutte le classi.
2. **La progettazione didattica** dei moduli di orientamento e la loro erogazione si realizzano **anche attraverso collaborazioni** che valorizzino l'orientamento come processo condiviso, reticolare, co-progettato con il territorio, con le scuole e le agenzie formative dei successivi gradi di istruzione e formazione, con gli ITS Academy, le università, le istituzioni dell'alta formazione artistica, musicale e coreutica, il mercato del lavoro e le imprese, i servizi di orientamento promossi dagli enti locali e dalle regioni, i centri per l'impiego e tutti i servizi attivi sul territorio per accompagnare la transizione verso l'età adulta.
3. **I moduli di 30 ore non vanno intesi come il contenitore di una nuova disciplina** o di una nuova attività educativa aggiuntiva e separata dalle altre. Sono invece uno strumento essenziale per aiutare gli studenti a fare sintesi unitaria, riflessiva e interdisciplinare della loro esperienza scolastica e formativa, in vista della costruzione in itinere del personale progetto di vita culturale e professionale, per sua natura sempre in evoluzione.
4. **Le 30 ore possono essere gestite in modo flessibile nel rispetto dell'autonomia scolastica** e non devono essere necessariamente ripartite in ore settimanali prestabilite. Esse vanno considerate come ore da articolare al fine di realizzare attività per gruppi proporzionati nel numero di studenti, distribuite nel corso dell'anno, secondo un calendario progettato e condiviso tra studenti e docenti coinvolti nel complessivo quadro organizzativo di scuola. In questa articolazione si possono anche collocare, a titolo esemplificativo, tutti quei laboratori che nascono dall'incontro tra studenti di un ciclo inferiore e superiore per esperienze di peer tutoring, tra docenti del ciclo superiore e studenti del ciclo inferiore, per sperimentare attività di vario tipo, riconducibili alla didattica orientativa e laboratoriale, comprese le iniziative di orientamento nella transizione tra istruzione e formazione secondaria e terziaria e lavoro, laboratori di prodotto e di processo.

NELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO L'ORIENTAMENTO FORMATIVO SIGNIFICA:

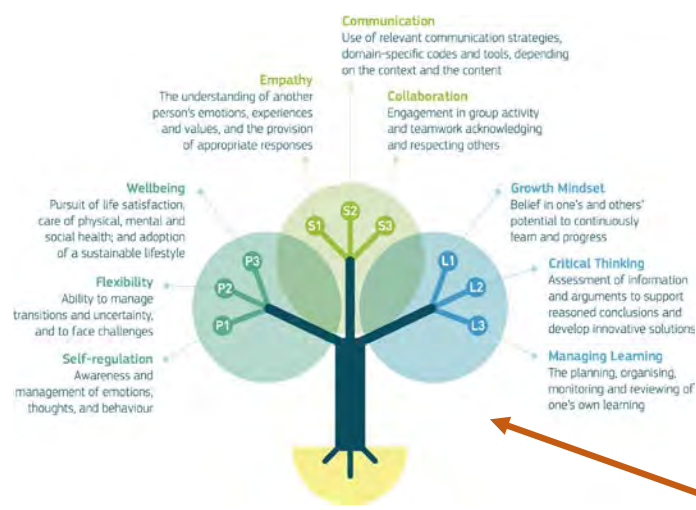
- Formare abilità e capacità funzionali al “saper scegliere” nelle situazioni del quotidiano come nelle situazioni a maggior grado di complessità;
- Promuovere capacità di impostazione e di soluzione dei problemi;
- Individuare nel soggetto le prime manifestazioni attitudinali e gli interessi per specifiche esperienze disciplinari;
- Riconoscere le competenze di base acquisite e motivare a ulteriori approfondimenti;
- Fornire adeguate conoscenze ed esperienze per una lettura analitica e di interpretazione del contesto locale socio-economico e culturale, nella prospettiva della mondializzazione, ovvero di una società multietnica e globalizzata;
- Migliorare, ristrutturare e integrare i curricoli disciplinari, accentuando l'attenzione agli ambiti di contenuti funzionali alle conoscenze strategiche delle discipline e alle loro applicazioni in materia di lavoro, impresa, professione anche nell'ottica dello sviluppo sostenibile.

[Indice](#)

[Obiettivi Formativi](#)

[Contenuti](#)

LIFE COMP



DIGITAL



FIG.1 Il modello concettuale di riferimento del DigComp

ENTRE COMP



L'ORIENTAMENTO

GREEN COMP

Area	Competenza	Descrizione
1. Incorporare i valori di sostenibilità	1.1 Dare valore alla sostenibilità	Riflettere sui valori personali; identificare e spiegare come i valori variano tra le persone e nel tempo, valutando criticamente come si allineano con i valori di sostenibilità.
	1.2 Sostenere l'equità	Sostenere l'equità e la giustizia per le generazioni attuali e future e imporre delle generazioni precedenti per la sostenibilità.
	1.3 Promuovere la natura	Riconoscere che gli esseri umani sono parte della natura, rispettare i bisogni e i diritti delle altre specie e della natura stessa al fine di ripristinare e rigenerare ecosistemi sani e resilienti.
2. Abbracciare la complessità nella sostenibilità	2.1 Pensiero sistemico	Affrontare un problema di sostenibilità da tutti i punti di vista; considerare il tempo, lo spazio e il contesto al fine di capire come gli elementi interagiscono al loro interno e fra diversi sistemi.
	2.2 Pensiero critico	Valutare le informazioni e gli argomenti, identificare presupposti, sfidare lo status quo e riflettere su come il background personale, sociale e culturale influenza il pensiero e le conclusioni.
	2.3 Inquadramento dei problemi	Formulare le sfide attuali e potenziali come un problema di sostenibilità in termini di - difficoltà, percorsi coinvolti, dimensioni temporali e geografiche - al fine di identificare gli approcci adeguati per partecipare e prevenire i problemi, per mitigare e adattarsi ai problemi già esistenti.
3. Visione di futuri sostenibili	3.1 Alfabetizzazione sul futuro	Immaginare futuri alternativi sostenibili sviluppando scenari alternativi, identificando i passi necessari per raggiungere un futuro sostenibile preferito.
	3.2 Adattabilità	Gestire le transizioni e le sfide in situazioni complesse di sostenibilità e prendere decisioni relative al futuro di fronte all'incertezza, all'ambiguità e al rischio.
	3.3 Pensiero esplorativo	Adottare un modo di pensare relazionale esplorando e collegando diverse discipline, usando la creatività e la sperimentazione di idee o metodi nuovi.
4. Agire per la sostenibilità	4.1 Azione politica	Orientarsi nel sistema politico, identificare la responsabilità politica per i comportamenti non sostenibili, e richiedere politiche efficaci per la sostenibilità.
	4.2 Azione collettiva	Agire per il cambiamento in collaborazione con gli altri.
	4.3 Iniziativa individuale	Identificare il proprio potenziale di sostenibilità e contribuire attivamente a migliorare le prospettive per la comunità e per il pianeta.

MI CONOSCO E SCELGO – Classi Prime
Pronto alla scoperta: alla ricerca delle mie passioni

Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze	Insegnamenti coinvolti
<p>LifeComp: Personali Autoregolazione Flessibilità Benessere</p> <p>DigiComp Livello Base</p> <p>EntreComp Livello Base</p> <p>GreenComp Incorporare valori di sostenibilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fiducia in se stessi ● Capacità comunicativa ● Problem solving ● Apprendimento permanente ● Utilizzo idoneo dei linguaggi e delle diverse forme di comunicazione visiva e multimediale. ● Conoscenza del proprio essere attraverso il controllo delle proprie scelte. ● Conoscenza del mondo digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere se stessi, le proprie capacità e le proprie scelte. ● Essere consapevoli del proprio valore, delle proprie capacità e delle proprie idee. ● Sapere trasmettere e condividere in modo chiaro e sintetico idee ed informazioni con tutti i propri interlocutori. ● Raccogliere, e trasmettere informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di sé- ● Primo approccio ai sistemi informativi. ● Conoscenza del sistema valoriale del contesto territoriale in cui si vive. ● Conoscenza delle fasi operative di un'area educativa di gradimento 	<p>Matematica (2h) Geografia (3h) Arte e immagine (4 h) Italiano (5 h) Storia (2h) Scienze (4h) Lingua Inglese (4h) Lingua Francese (2h) Tecnologia (4 h) Musica (2 h)</p>

Schede attività

“*Non lo posso fare*” + visione film “Zootropolis” + scheda con domande – (5h)

Piattaforma FUTURI - Macro-modulo: Il mondo dei libri

Matematica – La festa del libro – (2h)

Geografia - Chi acquista libri in Italia? – (4h)

Arte e immagine - Illustriamo una raccolta di racconti – (6h)

Italiano – Raccontare la natura – (2h)

Storia – Una collana storica – (2h)

Scienze – SOS libri – (2h)

Lingua Inglese - Ordinary lives of extraordinary people – (3h)

Piattaforma FUTURI - Macro-modulo: Lavorare per la sostenibilità

Matematica – Paper week – (4h)

Geografia – Cammina e pedala in città – (2h)

Arte e immagine - Un fotoreportage sul cambiamento climatico – (6h)

Italiano – Una campagna per le piccole azioni – (3h)

Storia – Noi e l'ambiente: dal medioevo a oggi – (3h)

Scienze – La biodiversità intorno a noi – (4h)

Lingua Inglese - A farmers calendar for responsible consumers – (3h)

Percorsi di **orientamento narrativo** che utilizzano la *letteratura* come strumento per far emergere gli elementi emotivi, le aspirazioni e i valori per condurre una riflessione razionale sul futuro formativo e professionale.

MI CONOSCO E SCELGO – Classi Seconde
Divento competente: questi sono i miei talenti

Competenze per l'Orientamento	Competenze	Abilità	Conoscenze	Insegnamenti coinvolti
<p>LifeComp: Sociali Empatia Comunicazione Collaborazione</p> <p>DigiComp Livello Intermedio</p> <p>EntreComp Livello Intermedio</p> <p>GreenComp Abbracciare la complessità nella sostenibilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fiducia in se stessi e negli altri ● Capacità comunicativa ● Problem solving ● Apprendimento permanente ● Utilizzo adeguato dei linguaggi e delle diverse forme di comunicazione visiva e multimediale. ● Acquisizione della consapevolezza del proprio essere attraverso il controllo delle proprie scelte. ● Pensiero riflessivo ● Competenza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper valutare se stessi, le proprie capacità e le proprie scelte. ● Essere consapevoli del proprio valore, delle proprie capacità e delle proprie idee tenendo conto delle opinioni degli altri. ● Sapere trasmettere e condividere in modo chiaro e sintetico idee ed informazioni con tutti i propri interlocutori, ascoltarli e confrontarsi con loro efficacemente. ● Raccogliere, organizzare, rappresentare e trasmettere efficacemente informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza di sé e della realtà circostante. ● Elementi essenziali dei sistemi informativi. ● Conoscenza del sistema valoriale del contesto territoriale e sociale e in cui si vive. ● Conoscenza delle fasi operative dell'ambito di gradimento. 	<p>Matematica (2h) Geografia (2h) Arte e immagine (4 h) Italiano (5 h) Storia (3h) Scienze (4h) Lingua Inglese (3h) Lingua Francese (3h) Tecnologia (3 h) Musica (2 h)</p>

Schede attività

"Lo faccio per passione" + visione film "Billy Elliot" + scheda con domande – (6h)

Piattaforma FUTURI - Macro-modulo: Il mondo dei libri

Matematica - Quanto costa un libro? – (2h)

Geografia - In viaggio verso mete letterarie – (3h)

Arte e immagine - Il nostro giornale junior – (7h)

Italiano - Libri & Social, accetti la sfida? – (4h)

Storia - Gutenberg, l'inventore della stampa – (2h)

Scienze - Disegna la scienza, migliora la vita – (4h)

Lingua Inglese - A cookbook for future chefs – (4h)

Piattaforma FUTURI - Macro-modulo: Lavorare per la sostenibilità

Matematica – L'oliveto – (3h)

Geografia – Un gioco per la sostenibilità – (3h)

Arte e immagine - Progettare arredi ecosostenibili per un'area giovani – (7h)

Italiano – Un discorso programmatico – (3h)

Storia - Porta in classe il museo – (4h)

Scienze - Mangio sano, salvo il Pianeta – (6h)

Lingua Inglese - Sustainability and the food service industry – (3h)

Percorsi di **orientamento narrativo** che utilizzano la *letteratura* come strumento per far emergere gli elementi emotivi, le aspirazioni e i valori per condurre una riflessione razionale sul futuro formativo e professionale.

MI CONOSCO E SCELGO – Classi Terze
Sono responsabile e pronto a scegliere

Nuclei concettuali	Competenze	Abilità	Conoscenze	Insegnamenti coinvolti
<p>LifeComp: Imparare a Imparare Mentalità di crescita Pensiero Critico Gestione dell'apprendimento</p> <p>DigiComp Livello Avanzato</p> <p>EntreComp Livello Avanzato</p> <p>GreenComp Visione di futuri sostenibili</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Autostima ● Capacità comunicativa ● Problem solving ● Apprendimento permanente ● Utilizzo appropriato dei linguaggi e delle diverse forme di comunicazione visiva e multimediale. ● Maturazione della consapevolezza del proprio essere attraverso il controllo delle proprie scelte. ● Competenza imprenditoriale ● Competenza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper valutare se stessi, le proprie capacità e le proprie scelte all'interno del contesto di riferimento. ● Essere consapevoli del proprio valore, delle proprie capacità e delle proprie idee al di là delle opinioni degli altri. ● Sapere trasmettere e condividere in modo chiaro e sintetico idee ed informazioni con tutti i propri interlocutori, ascoltarli e confrontarsi con loro efficacemente. ● Raccogliere, organizzare, rappresentare e trasmettere efficacemente informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Adeguata conoscenza di sé e della realtà circostante. ● Elementi fondamentali dei sistemi informativi. ● Conoscenza del sistema valoriale del contesto territoriale, sociale e formativo in cui si vive. ● Conoscenza delle fasi operative di settore. 	<p>Matematica (2h) Geografia (2h) Arte e immagine (4h) Italiano (5 h) Storia (3h) Scienze (4h) Lingua Inglese (3h) Lingua Francese (3h) Tecnologia (2 h) Musica (2 h)</p>

Schede attività “Orientiamoci”

"Raccontiamo una storia di successo"+ visione film "La ricerca della felicità"+ scheda con domande – (5h)

Questionari non cognitivi

- Conoscenza di sé: Senso di auto-efficacia, impegno, motivazione, determinazione
- Guardando avanti: Aree di propensione e inclinazione professionale

Percorsi di **orientamento narrativo** che utilizzano la letteratura come strumento per far emergere gli elementi emotivi, le aspirazioni e i valori per condurre una riflessione razionale sul futuro formativo e professionale.

STRUMENTI

- **Piattaforma FUtURI** (<https://futuri.education/>)
Piattaforma informatica online completamente gratuita per aiutare i ragazzi ad individuare al meglio i propri talenti, i propri interessi e le proprie inclinazioni, lungo l'intero triennio delle medie, per scegliere in maniera più consapevole e ragionata il percorso d'Istruzione di Secondo grado.
- **Schede attività "Orientiamoci"**: ~~Non~~ *lo posso fare; Lo faccio per passione; Raccontiamo una storia di successo;*

ATTIVITÀ

- **Creazione di un Team per l'Orientamento**: Creare un team di insegnanti e personale scolastico dedicato all'orientamento degli studenti. Questo team sarà responsabile dell'implementazione delle attività di orientamento all'interno dell'IC Montalto Uffugo.
- **Didattica orientativa**: Approntare schede per aiutare i ragazzi ad individuare al meglio i propri talenti, i propri interessi e le proprie inclinazioni; proporre la visione di film; somministrare questionari psicoattitudinali; realizzare moduli di didattica orientativa; selezionare volumi da leggere per favorire l'orientamento narrativo.
- **Seminari sull'Orientamento**: Organizzare seminari sull'orientamento in collaborazione con esperti del settore, il mondo dell'Università e le scuole secondarie di secondo grado per esporre gli studenti a varie opportunità educative e professionali.
- **Percorsi orientativi trasversali**: Gli studenti potranno essere incoraggiati a svolgere progetti extracurricolari per esplorare settori di interesse: attività culturali, laboratori creativi, volontariato, sport.
- **Eventi di Orientamento per le famiglie**: Organizzare sessioni informative per le famiglie per aiutarle a sostenere le scelte educative dei loro figli. Fornire informazioni sulle risorse disponibili per l'orientamento.
- **Collaborazione con l'Università e il mondo del lavoro**: Stipulare partnership e/o sfruttare le opportunità offerte da Università e aziende per offrire conferenze, workshop e opportunità di conoscenza e apprendimento agli studenti.
- **Concorsi e Progetti Interattivi**: Organizzare concorsi di progettazione, competizioni e attività interattive che incoraggino gli studenti a esplorare nuove passioni e sviluppare abilità e competenze.
- **Sostegno Individuale**: Offrire, con l'aiuto di orientatori esperti, sessioni di consulenza individuale agli studenti per discutere le loro aspirazioni e pianificare il loro percorso educativo.

VALUTAZIONE

1. **Feedback degli Studenti**: Raccogliere feedback regolari (1 per quadrimestre o fine anno scolastico) dagli studenti sull'efficacia delle attività di orientamento e apportare eventuali modifiche in base ai loro commenti.
2. **Risultati Accademici**: Monitorare l'andamento scolastico degli studenti e confrontare i risultati con le attività di orientamento per misurare l'impatto negli anni futuri (scelta percorso di studio, ricadute lavorative).

QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO

<p>Art. 1 Legge 1859/1962</p>	<p>La scuola media concorre a promuovere la formazione dell'uomo e del cittadino, secondo i principi sanciti dalla Costituzione e <u>favorisce l'orientamento dei giovani ai fini della scelta dell'attività successiva</u></p>
<p>D.M. 9 febbraio 1979 Programmi Scuola media</p>	<p><u>La scuola media è orientativa</u> in quanto favorisce l'iniziativa del soggetto per il proprio sviluppo e lo pone in condizione di conquistare la propria identità di fronte al contesto sociale, tramite un processo formativo continuo La possibilità di operare scelte realistiche nell'immediato e nel futuro, pur senza rinunciare a sviluppare un progetto di vita personale, deriva anche dal <u>consolidamento di una capacità decisionale</u> che si fonda su una verificata conoscenza di sé</p>
<p>Direttiva n. 487/97 sull'orientamento delle studentesse e degli studenti</p>	<p><u>L'orientamento</u> - quale attività istituzionale delle scuole di ogni ordine e grado - <u>costituisce parte integrante dei curricula di studio e, più in generale, del processo educativo e formativo sin dalla scuola dell'infanzia</u> L'orientamento si esplica in un insieme di attività che mirano a formare e a potenziare le capacità delle studentesse e degli studenti di conoscere se stessi, l'ambiente in cui vivono, i mutamenti culturali e socio-economici, le offerte formative, affinché possano essere protagonisti di un personale progetto di vita e partecipare allo studio e alla vita familiare e sociale in modo attivo, paritario e responsabile</p>
<p>Legge 20 gennaio 1999 n.9 Disposizioni urgenti per l'elevamento dell'obbligo di istruzione</p>	<p>Nell'ultimo anno dell'obbligo di istruzione...le istituzioni scolastiche prevedono sia iniziative formative sui principali temi della cultura, della società e della scienza contemporanea, volte a favorire l'esercizio del senso critico dell'alunno, sia <u>iniziative di orientamento al fine di combattere la dispersione, di garantire il diritto all'istruzione e alla formazione, di consentire agli alunni le scelte più confacenti alla propria personalità e al proprio progetto di vita</u></p>
<p>D.P.R. n. 275/99</p>	<p>L'autonomia delle istituzioni scolastiche è garanzia di libertà di insegnamento e di pluralismo culturale e si sostanzia nella progettazione e nella realizzazione di interventi di educazione, formazione e istruzione mirati allo sviluppo della persona umana, adeguati ai diversi contesti, alla domanda delle famiglie e alle caratteristiche specifiche dei soggetti coinvolti, al fine <u>di garantire loro il successo formativo</u> Nell'esercizio dell'autonomia didattica le istituzioni scolastiche assicurano comunque <u>la realizzazione di iniziative di recupero e sostegno, di continuità e di orientamento scolastico e professionale.</u></p>
<p>Legge 53/2003</p>	<p><u>L'orientamento è il diritto dello studente al proprio successo scolastico e formativo, è la capacità di assumere decisioni rispetto alla propria vita e al proprio futuro</u></p>
<p>Decreto n. 139 n. 22 agosto 2007</p>	<p>Adempimento dell'obbligo finalizzato al conseguimento di un titolo di studio di scuola secondaria superiore o qualifica professionale triennale entro il 18° anno di età Obiettivo dell'innalzamento è l'acquisizione di saperi e competenze articolati in conoscenze e abilità, riferite a quattro assi culturali</p>

Il Curricolo Verticale d'Istituto

DM 31 luglio 2007 Dirett. Ministeriale n. 68 3 agosto 2007: Indicazioni per il Curricolo	Ogni scuola predispose il curricolo, all'interno del Piano dell'offerta formativa, nel rispetto delle finalità, dei traguardi per lo sviluppo delle competenze, degli obiettivi di apprendimento posti dalle Indicazioni nazionali
C.M. 43/2009 Linee guida per l'orientamento	<u>L'orientamento è un processo che accompagna la persona lungo tutto l'arco della vita e in particolare nei momenti di transizione</u> E' necessario <u>un approccio che mette al centro di tale processo la persona con le sue specificità</u> (età, genere, appartenenze sociali e culturali, valori e aspirazioni personali, ecc.) e con un diretto collegamento con i suoi contesti di vita Viene sottolineata l'esigenza di realizzare azioni a sostegno di questo processo di orientamento che rispondano ai bisogni orientativi del singolo La novità consiste nel <u>passaggio da un orientamento di tipo informativo e limitato ai momenti di transizione ad un approccio olistico e formativo.</u>
D.Lgs. 14 gennaio 2008 n. 21	Orientamento all'università.
D. Lgs. 14 gennaio 2008 n. 22	Orientamento al lavoro.
Nota Miur 4232 del 19 Febbraio 2014	Linee Guida Nazionali per l'Orientamento permanente
CSPI – 18 Gennaio 2018	Parere autonomo espresso dal CSPI in materia di orientamento scolastico
CSPI – 20 Dicembre 2022	Parere sull'adozione del documento "Linee Guida per l'Orientamento"
Direttiva 6 agosto 1997	Direttiva sull'orientamento delle studentesse e degli studenti,
C. M. n. 43 del 15 aprile 2009	Piano nazionale di orientamento: Linee guida in materia di orientamento lungo tutto l'arco della vita
"Accordo tra Governo, Regioni, Province, Comuni del 5 Dicembre 2013"	Definizione delle linee guida del sistema nazionale sull'orientamento permanente
"Accordo tra Governo, Regioni, Province, Comuni del 13 Novembre 2014"	Definizione standard minimi de servizi e delle competenze professionali degli operatori con riferimento alle funzioni e ai servizi di orientamento
Decr. Min. N. 774 del 4 settembre 2019	Linee Guida dei Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PCTO)
Decr. Min. n. 328 del 22 dicembre 2022	Adozione delle Linee Guida per l'Orientamento, relative alla Riforma 1.4 "Riforma del sistema di Orientamento" nell'ambito della Missione 4 – Componente 1 – del PNRR

Il Curricolo Verticale d'Istituto

	LE LEGGI EUROPEE
Risoluzione U.E. 18 maggio 2004	<u>L'orientamento può e deve contribuire a mettere in grado i cittadini di ogni età, in qualsiasi momento della loro vita di identificare le proprie capacità, le proprie competenze e i propri interessi, di prendere decisioni in materia di istruzione, formazione e occupazione, nonché di gestire i propri percorsi personali di vita</u>
Raccomandazioni sulle competenze chiave, 2006	<p>Gli Stati membri devono sviluppare l'offerta di competenze chiave per tutti nell'ambito delle loro strategie di apprendimento permanente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicazione nella madrelingua 2. Comunicazione nelle lingue straniere 3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia 4. Competenza digitale 5. Imparare a imparare 6. Competenze sociali e civiche 7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità 8. Consapevolezza ed espressione culturale
Il quadro europeo delle qualifiche EFQ, 2008	<p>Sistema strutturato in 8 livelli per rendere confrontabili le qualifiche (percorsi formativi) dei cittadini dei diversi paesi UE</p> <p>Integrare maggiormente l'orientamento nelle strategie di apprendimento permanente</p>
Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio Del 18 giugno 2009	Sull'istituzione di un quadro europeo di riferimento per la garanzia della qualità dell'istruzione e della formazione professionale
Raccomandazione del Consiglio del 20 Dicembre 2012	Sulla convalida dell'apprendimento non formale e informale
Decisione (Ue) 2018/646 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 Aprile 2018	Relativa a un quadro comune per la fornitura di servizi migliori per le competenze e le qualifiche (Europass) e che abroga la decisione n. 2241/2004/CE
Raccomandazione Del Consiglio del 28 Novembre 2022	Sui percorsi per il successo scolastico che sostituisce la raccomandazione del Consiglio, del 28 giugno 2011, sulle politiche di riduzione dell'abbandono scolastico

Il Curricolo Verticale d'Istituto

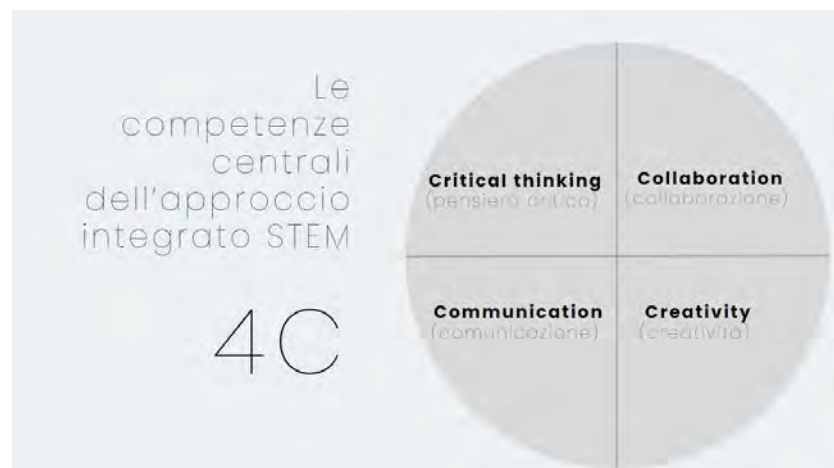
Raccomandazione Del Parlamento Europeo E Del Consiglio Del 18 Giugno 2009	Sull'istituzione di un sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET)
Raccomandazione del Consiglio del 22 Maggio 2017	Sul quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente, che abroga la raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 23 aprile 2008, sulla costituzione del quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente
Raccomandazione del Consiglio Del 22 Maggio 2018	Relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente
Europa 2020	Crescita intelligente, sostenibile, inclusiva Affrontare il problema dell'abbandono scolastico riducendone il tasso dall'attuale 15% al 10% e aumentando la quota della popolazione di età compresa tra 30 e 34 anni che ha completato gli studi superiori dal 31% ad almeno il 40% nel 2020
Linee Guida per l'Orientamento Decreto MIM Prot. N. 328 del 22/12/2022	Il documento si sviluppa in 13 punti: <ul style="list-style-type: none">▪ I moduli curricolari di orientamento nella scuola secondaria▪ L'E-Portfolio▪ Il docente tutor▪ La formazione dei docenti▪ I campus formativi▪ La piattaforma digitale unica per l'orientamento▪ Il job placement per la Scuola▪ Le risorse a disposizione▪ Il monitoraggio

[Indice](#)

CURRICOLO VERTICALE STEAM e DIGITALE

In ottemperanza alle Linee guida per le discipline STEM (DM 184 del 15 settembre 2023) la scuola introduce nel proprio piano triennale dell'offerta formativa un curricolo specifico verticale con proposte di azioni dedicate a rafforzare lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali attraverso metodologie didattiche innovative.

Le linee guida offrono un quadro storico culturale dell'approccio sull'insegnamento delle STEM con uno sguardo attento alle "sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento" che richiedono un intervento didattico organico ed interdisciplinare, capace di accompagnare bambine e bambini dalla scuola dell'infanzia, fino alle ragazze e ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado nello sviluppo delle competenze chiave europee anche nell'ottica di scelte consapevoli di orientamento.



Il curricolo verticale S.T.E.M di seguito declinato per segmenti scolastici propone, pertanto, la progettazione di azioni didattiche fortemente orientate allo sviluppo di competenze trasversali, volte a promuovere, oltre alla risoluzione dei problemi, il pensiero critico, la comunicazione, la creatività e la collaborazione; mira a preparare studentesse e studenti ad affrontare un mondo sempre più basato sulla conoscenza scientifica e tecnologica, promuovendo competenze essenziali per affrontare le sfide globali in modo efficace.

Vuole essere uno strumento pratico e offrire uno sviluppo verticale delle competenze riproposte con livelli diversi di difficoltà e approfondimento, a partire dalla fascia dell'infanzia e articolandosi nei segmenti della primaria e della secondaria di primo grado.

La suddivisione in attività, interdisciplinarietà e risorse fornisce suggerimenti che non sono rigidamente associate ad una competenza ma spesso si adattano a diversi campi di applicazione. Le proposte didattiche, suddivise in riferimento ai gradi di scuola, variano di complessità e di livello di competenza degli studenti a cui vengono rivolte.

La strutturazione del curricolo verticale interdisciplinare offre, quindi, una visione completa e progressiva delle competenze STEM e umanistiche, preparando gli studenti a comprendere le connessioni tra le discipline e sviluppando una mentalità critica e creativa.

L'aggiunta della "A" alle competenze STEM, trasformando l'acronimo STEM in STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica), riflette la consapevolezza crescente dell'importanza delle discipline umanistiche nell'educazione e nello sviluppo delle competenze del XXI secolo. Integrare le arti e le discipline umanistiche nelle aree tradizionali STEM, può portare a una formazione più completa e bilanciata, con diversi vantaggi:

Il Curricolo Verticale d'Istituto

Pensiero critico e contestualizzazione: sviluppare il pensiero critico e la riflessione in un percorso STEM, può aiutare a comprendere il contesto etico, sociale e storico delle scoperte scientifiche e tecnologiche.

Comunicazione efficace: comunicare e presentare un progetto o i risultati di un esperimento scientifico, sostenere un confronto o un dibattito, migliora le capacità degli studenti di esprimere le proprie tesi e le proprie idee in modo efficace.

Collaborazione: la realizzazione di progetti complessi implica un impegno condiviso ed uno spirito di collaborazione necessario che consente lo sviluppo per le studentesse e gli studenti di competenze civiche e sociali richiamate dalle raccomandazioni europee.

Creatività e innovazione: integrare discipline umanistiche e artistiche con stem può portare a soluzioni originali e a sviluppare il pensiero creativo.

Approccio interdisciplinare: l'interconnessione già implicita nelle attività STEM trova un ulteriore sviluppo e completamento verso tutte le discipline e i campi di esperienza portando a soluzioni più complete, approfondite e sostenibili.

Inclusività e diversità: l'applicazione di diverse metodologie, adatte ai livelli di competenze degli studenti e ai loro interessi e bisogni formativi, incoraggia lo sviluppo graduale delle abilità e delle competenze personali (autostima, fiducia, resilienza, imprenditorialità...)

Formazione integrale: l'educazione STE(A)M, con il coinvolgimento di tutte le discipline e con particolare riguardo a quelle umanistiche, contribuisce in maniera significativa alla formazione di cittadini consapevoli, in grado di osservare e comprendere il contesto globale nel quale vivono, capaci di applicare il pensiero critico e creativo in varie situazioni e in questioni scientifiche e tecnologiche, rispondendo alle esigenze di una società globale in rapida evoluzione.

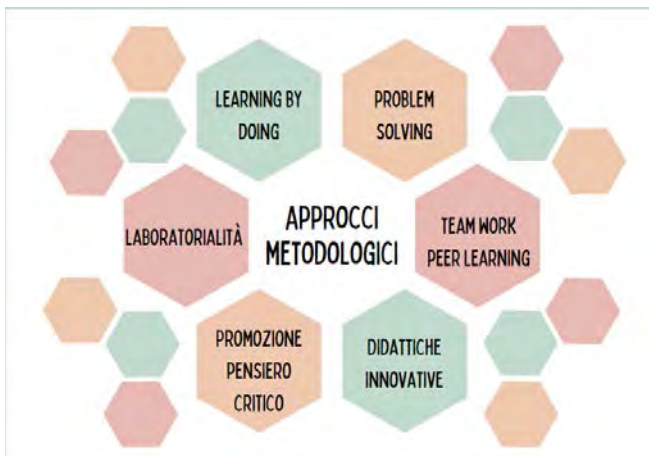


Indicazioni Metodologiche

Facendo riferimento a quanto espressamente riportato nelle Linee guida per le discipline STEM, “l’approccio inter e multi disciplinare, unitamente alla contaminazione tra teoria e pratica, costituisce (...) il fulcro dell’insegnamento delle discipline STEM(...)”.

A titolo esemplificativo e non esaustivo si fa riferimento a:

Il Curricolo Verticale d'Istituto



- Laboratorialità e learning by doing
- Problem solving e metodo induttivo
- Attivazione dell'intelligenza sintetica ovvero la capacità di filtrare comprendere e sintetizzare informazioni, e dell'intelligenza creativa, cioè capace di elaborare informazioni per creare nuovi contenuti.
- Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo
- Promozione del pensiero critico nella società digitale
- Adozione di metodologie didattiche innovative favorendo la didattica attiva e partecipativa.

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE ATTESE

CRITICAL THINKING	COLLABORATION
COMMUNICATION	CREATIVITY

ATTIVITÀ	INTERDISCIPLINARIETÀ	METODOLOGIE e STRUMENTI
<p>Esplorazione del mondo naturale</p> <ul style="list-style-type: none"> Attività di osservazione dell'ambiente in cui si vive Attività di osservazione di eventi stagionali e atmosferici Attività di recupero e osservazione degli elementi tipici stagionali per conoscerne le caratteristiche (colori, frutti, animali, tempo meteorologico) Registrazione delle condizioni metereologiche Attività per cogliere la trasformazione dell'organismo vivente nel tempo e i cambiamenti naturali/stagionali 	<p>Campi d'esperienza: TUTTI</p> <p>Discipline (in ottica di orientamento): Scienze, tecnologia, matematica, italiano</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laboratorialità e learning by doing Problem solving e metodo induttivo Peer education Teamwork
<p>Creatività, costruzione e Tinkering</p> <ul style="list-style-type: none"> Creazione di storie interattive utilizzando strumenti digitali semplici Sviluppo di storie per esplorare e narrare concetti ed esperienze STEAM Creazione di piccoli progetti artistici che coinvolgono il movimento e la forma Costruzione di manufatti con materiali di riciclo <ul style="list-style-type: none"> Realizzazione di giochi e attività che richiedono il supporto e la collaborazione di una squadra 	<p>Campi d'esperienza: TUTTI</p> <p>Discipline (in ottica di orientamento): Scienze, tecnologia, matematica, ingegneria, italiano</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laboratorialità e learning by doing Problem solving e metodo induttivo Peer education Storytelling Teamwork <p>Strumenti digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Canva - BookCreator
<p>Coding e pensiero computazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> Organizzare lo spazio nel quale si vive con i compagni: Raggruppare, ordinare, classificare il materiale di gioco appartenente alla classe Leggere e riprodurre, interpretare ed organizzare sequenze di segni e simboli Giochi e attività sulla direzionalità; percorsi e reticoli che coinvolgono sequenze di azioni con e senza l'uso di robot Attività unplugged di coding senza dispositivi elettronici: pixel art, labirinti, .. Attività di risoluzione di puzzle o assemblaggio di forme in sequenza logica, compiendo seriazioni e relazioni secondo vari criteri Gioco con blocchi e materiali di costruzione 	<p>Campi d'esperienza: TUTTI</p> <p>Discipline (in ottica di orientamento): Scienze, tecnologia, matematica, ingegneria, italiano</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laboratorialità e learning by doing Problem solving e metodo induttivo Peer education Team work <p>BeeBot, Blue Bot Cody Roby Cubetto Photon</p>

- Giochi di escape room o caccia al tesoro: risolvere enigmi e giochi di logica

[Tavolo interattivo](#)

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE ATTESE

CRITICAL THINKING	COLLABORATION
COMMUNICATION	CREATIVITY

ATTIVITÀ	INTERDISCIPLINARIETÀ	METODOLOGIE e RISORSE
<p>Progetti scientifici, Outdoor Learning</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e registrazione di fenomeni naturali • Studio di ecosistemi locali e delle piante • Registrazione delle condizioni metereologiche e analisi dei dati a lungo termine • Osservazione e raccolta di elementi per comprendere le interazioni all'interno degli ecosistemi • Analisi dell'habitat, monitoraggio di cicli di vita, comprensione della biodiversità • Attività di giardinaggio, dalla semina alla cura delle piante 	<p>SCIENZE, MATEMATICA, TECNOLOGIA, ITALIANO INGLESE</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Promozione del pensiero critico nella società digitale • Challenge Based Learning • MAB: mappatura collettiva e partecipata <p>Suggerimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • UE Learning corner • Micro:bit- What's Micro:bit • smart agriculture kit • Geogebra • Outdoor education (Avanguardie educative) • Kit Micor:bit: auto plant watering - Smart Agriculture kit
<p>Costruzione e tinkering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di artefatti, modelli e prototipi con materiali riciclabili • Misurazione e calcolo delle proporzioni per la realizzazione di progetti di costruzione • Costruzione di artefatti utilizzando blocchi elettronici, per acquisire i concetti di coding, luce, suono e movimento <ul style="list-style-type: none"> • Ideazione e progettazione di modelli per la risoluzione di problemi reali 	<p>INGEGNERIA MATEMATICA, TECNOLOGIA, ITALIANO INGLESE</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Promozione del pensiero critico nella società digitale

Il Curricolo Verticale d'Istituto

		<ul style="list-style-type: none"> • Challenge Based Learning • Tinkering <p>Suggerimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Little bits • Lego - Piano di Lezioni • Lego Spike
<p>Creatività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di storie interattive utilizzando strumenti digitali semplici • Sviluppo di storie o podcast per esplorare e narrare concetti ed esperienze STEAM <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di animazioni o giochi didattici interattivi come test, trivial, escape room, in realtà virtuale/aumentata. 	<p>SCIENZE MATEMATICA, TECNOLOGIA, ITALIANO INGLESE ARTE</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Peer education • Challenge Based Learning <p>Suggerimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • storyboardThat • Spreaker • Canva • Storybird • BookCreator
<p>Coding e pensiero computazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare linguaggi di programmazione visuale per creare sequenze di comandi • Applicare i concetti base del pensiero computazionale nella risoluzione di problemi • Risoluzione di problemi matematici e scientifici per incoraggiare il pensiero critico e l'applicazione di concetti • Sviluppare progetti di coding allo scopo di esprimere concetti o spiegare regole • Creazione di animazioni interattive o giochi • Introduzione di concetti di pseudolinguaggio per risolvere problemi logico-matematici • Applicare i principi di coding a sistemi di elettronica per realizzare strumenti utili a risolvere problemi reali 	<p>INGEGNERIA MATEMATICA, TECNOLOGIA, ITALIANO INGLESE</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Promozione del pensiero critico • Adozione di metodologie didattiche innovative <p>Suggerimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scratch - Code.org • Blockly • MakeCode editor for Micro:bit • Micro:bit • Lego Spike • MakeBlock

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE ATTESE

CRITICAL THINKING	COLLABORATION
COMMUNICATION	CREATIVITY

ATTIVITÀ PROPOSTE	INTERDISCIPLINARIETÀ	INDICAZIONI METODOLOGICHE
<p>Progetti scientifici, Outdoor Learning, Orienteering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stima e proiezione di dati desunti dall'osservazione di fenomeni naturali replicati in laboratorio o in situazione, nel mondo reale. • Studio di biografie di scienziate e scienziati dal contributo significativo rispetto ai contenuti disciplinari. • Progetti di sostenibilità ambientale ispirati ai dell'Agenda 2030 • Osservazione e raccolta di elementi per comprendere le interazioni all'interno degli ecosistemi • Analisi dell'habitat, monitoraggio di cicli di vita, comprensione della biodiversità 	<p>SCIENZE MATEMATICA TECNOLOGIA ARTE</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Promozione del pensiero critico • Challenge Based Learning • MAB: mappatura collettiva e partecipata <p>Suggerimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geogebra - Phet Colorado - tinkercad • Scratch - Code.org • Outdoor education (Avanguardie educative) • Panorama 360 (per documentare) • thinglink - Bookcreator - Canva
<p>Costruzione, tinkering, simulazione e modellizzazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideazione, progettazione e realizzazione di soluzioni tecnologiche e ingegneristiche innovative • Misurazione e calcolo delle proporzioni per la realizzazione di progetti di costruzione <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di software per lo sviluppo di simulazioni e modelli in ambito scientifico e matematico • Ideazione e progettazione di modelli per la risoluzione di problemi reali 	<p>SCIENZE MATEMATICA TECNOLOGIA</p>	<p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Promozione del pensiero critico • Challenge Based Learning <p>Suggerimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geogebra - Phet Colorado - tinkercad • Panorama 360 (per documentare) • thingiverse (collezione di oggetti realizzabili con stampa 3D)

Il Curricolo Verticale d'Istituto

		<ul style="list-style-type: none"> • MakeBlock - Scratch - Code.org • Applab
<p>Creatività</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione di storie interattive utilizzando strumenti digitali semplici o interviste virtuali. • Narrazioni creative di storie per comunicare concetti ed esperienze STEAM • Creazione di animazioni o giochi didattici interattivi come test, trivial, escape room, in realtà virtuale/aumentata. • Creazione di allestimenti tematici in luoghi fisici e/o virtuali su temi scientifici, ambientali, ingegneristici. 	<p>SCIENZE MATEMATICA TECNOLOGIA ARTE LINGUE ITALIANO</p>	<p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Promozione del pensiero critico • Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa • Flipped classroom • Role playing <p>Suggerimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muvizu - ArtSteps • Mozaik - CoSpaces • Bookcreator - padlet • Canva - thinglink
<p>Coding e pensiero computazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare i concetti base del pensiero computazionale nella risoluzione di problemi • Sviluppare progetti di coding allo scopo di esprimere concetti o spiegare regole • Sviluppo di progetti attraverso la programmazione e lo sviluppo di software • Assemblare e programmare componenti di robotica educativa e tecnologie domotizzate 	<p>SCIENZE MATEMATICA TECNOLOGIA ARTE LINGUE ITALIANO</p>	<p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorialità e learning by doing • Problem solving e metodo induttivo • Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo • Promozione del pensiero critico • Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa • Role playing <p>Suggerimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scratch - Code.org • Applab - tinkercad • CoSpaces - MakeBlock

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA
Classi Prima e Seconda

Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Competenze	Attività proposte
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. ● Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. ● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. ● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. ● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. ● Ritrovare file archiviati. ● Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. ● Effettuare ricerche nel web di siti indicati dall'adulto ● Navigare nelle pagine web indicate dall'adulto, scegliendo e utilizzando le risorse utili al suo scopo.
1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	
1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	

SCUOLA PRIMARIA
Classi Terza, Quarta e Quinta

Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Competenze	Attività proposte
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca ● Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). ● Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani) ● Avviare discussioni di classe per imparare a individuare sul web informazioni credibili e affidabili.
1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	
1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Il Curricolo Verticale d'Istituto

Classi prima, seconda e terza

Alfabetizzazione su informazioni e dati	
Competenze	Attività proposte
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.• Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.• Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.• Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.
1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.• Applicare la sintassi dei motori di ricerca;• Organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);• Identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;
1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;• Usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;• Identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;• Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.

Il Curricolo Verticale d'Istituto

SCUOLA PRIMARIA Classi Prima e Seconda

Comunicazione e collaborazione	
Competenze	Attività proposte
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di attività curriculari utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile • Leggere storie/stimolo per discutere sulla comunicazione e la collaborazione • Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente • Produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). • Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	
2.5 Netiquette	
2.6 Gestire l'identità digitale	

SCUOLA PRIMARIA

Classi Terza, Quarta e Quinta

Comunicazione e collaborazione	
Competenze	Attività proposte
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). • Utilizzare la condivisione di un documento (tipo google drive) tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per elaborare e condividere documenti per scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	
2.5 Netiquette	
2.6 Gestire l'identità digitale	

SCUOLA SECONDARIA I GRADO Classi prima, seconda e terza

Comunicazione e collaborazione	
Competenze	Attività proposte
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	

Il Curricolo Verticale d'Istituto

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.• Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato).• Partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.• Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.• Condividere un documento online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.• Organizzare in cartelle i documenti nel cloud o sul proprio device.• Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.• Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.• Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	
2.5 Netiquette	
2.6 Gestire l'identità digitale	

Il Curricolo Verticale d'Istituto

SCUOLA PRIMARIA Classi Prima e Seconda

Creazione di contenuti digitali	
Competenze	Attività proposte
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, ...) sia offline che in cloud.• Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), modificando il contenuto e la veste grafica.• Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.• Realizzare storytelling con app che consentono di aggiungere più tipi di risorse (video, musiche, audio, testi, immagini...)• Utilizzare app online (Learnign Apps, WordWall, KhanAcademy...) per svolgere esercizi di autoapprendimento: memory, riordino di immagini, sequenze cronologiche, esercizi di matematica...
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	
3.3 Copyright e licenze	
3.4 Programmazione	

SCUOLA PRIMARIA Classi Terza Quarta e Quinta

Creazione di contenuti digitali	
Competenze	Attività proposte
3.1. Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare giochi didattici con drag and drop; utilizzare giochi didattici anche con input di testo• Utilizzare app online (Learnign Apps, WordWall, KhanAcademy...) per svolgere esercizi di autoapprendimento: cruciverba, testo bucato, riempimento di tabelle, quiz a risposta aperta, esercizi di matematica...• Creare un disegno con un software/app di grafica.• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato, tradurlo in fumetto, un racconto in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.• Progettare e creare presentazioni in formato digitale utilizzando applicazioni online, riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.• Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.• Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.• Partecipare alle attività di Codeweek con progetti via via più articolati.
3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali	
3.3. Copyright e licenze	
3.4. Programmazione	

Creazione di contenuti digitali

Competenze	Attività proposte
3.1. Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), adattando il contenuto e la veste grafica agli argomenti trattati. • Realizzare un filmato con software o app online per documentare un'attività didattica o un evento. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling. • Produrre musica con strumenti digitali che simulano quelli reali, i ritmi, le partiture. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> ○ sperimentare algoritmi; ○ sperimentare semplici applicazioni robotiche; ○ creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; ○ svolgere attività di geometria; ○ creare musica; ○ partecipare alla CodeWeek; ○ per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. • Creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; • Preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • Aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; • Chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.
3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali	
3.3. Copyright e licenze	
3.4. Programmazione	

Il Curricolo Verticale d'Istituto

SCUOLA PRIMARIA Classi Prima e Seconda

Sicurezza	
Competenze	Attività proposte
4.1. Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none">• Riflettere sul concetto di identità, identificando quali sono le informazioni personali di base da tutelare• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.• Utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa (solo con il supporto dell'adulto)• Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.• Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.• Riflettere e applicare semplici modalità per proteggere i dispositivi utilizzati e i contenuti digitali.• distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali.
4.2. Proteggere i dati personali e la privacy	
4.3. Proteggere la salute e il benessere	
4.4. Proteggere l'ambiente	

SCUOLA PRIMARIA Classi Terza, Quarta e Quinta

Sicurezza	
Competenze	Attività proposte
4.1. Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.• Impostare password sicure usando stringhe alfanumeriche sufficientemente complesse per essere sicure e mantenerne la segretezza.• Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.• Utilizzare il proprio account con sicurezza il device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout.• Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.• Riflettere sulla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).• Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. Eseguire esercizi di ginnastica posturale.• Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.
4.2. Proteggere i dati personali e la privacy	
4.3. Proteggere la salute e il benessere	
4.4. Proteggere l'ambiente	

Il Curricolo Verticale d'Istituto

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Classi Prima, Seconda e Terza

Sicurezza	
Competenze	Attività proposte
4.1. Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile. • Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli) • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). • Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). • Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. • Organizzare un progetto basato sul Challenge Based Learning <ul style="list-style-type: none"> ○ per affrontare in maniera concreta l'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa. ○ per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. ○ per riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.
4.2. Proteggere i dati personali e la privacy	
4.3. Proteggere la salute e il benessere	
4.4. Proteggere l'ambiente	

Il Curricolo Verticale d'Istituto

SCUOLA PRIMARIA Classi Prima e Seconda

Risolvere problemi	
Competenze	Attività proposte
5.1. Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none">• Saper cercare le soluzioni per accendere e spegnere pc, notebook, tablet.• Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.• Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...• Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	
5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	
5.4. Individuare i divari di competenze digitali	

SCUOLA PRIMARIA Classi Terza, Quarta e Quinta

Risolvere problemi	
Competenze	Attività proposte
5.1. Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none">• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; identificare semplici soluzioni per risolverli• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...• Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.• Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).• Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione)• Conoscere i concetti base del "linguaggio delle cose"
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	
5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	
5.4. Individuare i divari di competenze digitali	

Risolvere problemi	
Competenze	Attività proposte
5.1. Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). • Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). • Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. • Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. • In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. • Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). • Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	
5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	
5.4. Individuare i divari di competenze digitali	